Belgien bfr 175,- Dänemark dkr 32,50 Griechenland dr 1.400 Italien Lit 8.300 Luxemburg Lfr 175,- Niederlande hfl 9,30 Österreich öS 60,- Schweiz sfr 7,90 Spanien Pts 720 ISSN 0946-6290 B 41045

COMPUTEC VERLAG

PC ACTION CD

10/97 DAS PRO

FÜR PC-SPIELER

NUR 7,90 DM + 2 CDs

ECTS '97

ECTS 97 7-9 September Olympia London

17 UPDATES

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag •
Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 •
90 429 Nürnberg

Saisonstart der 3D-beschleunigten Rennsimulationen mit Psygnosis

EXTRA: 16 Seiten H.E.D.Z. & Frogger

Formel 1 '97

Ihr AOL Zugang
Registrierungsnummer: 4M-2834-3062
Registrierungspasswort: UMBER-BURNER
68977

Der erste Test: EA Sports besser als je zuvor?

NHL 98

MIT 19 DEMOS

MIT GRÖSSTEM TIPS & TRICKS-TEIL

LBA 2, Baphomets Fluch 2, Warlords 3, Anstoß 2, X-COM 3, Der Industriegigant, Betrayal in Antara

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag •
Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 •
90 429 Nürnberg

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

etestet: Lands of Lore 2, Starfleet Academy, Shadows of the Empire

ewinnspiel: Microsoft sucht Beta-Tester für Age of Empires und FS 98

PAX IMPERIA

DIE STERNENKOLONIE

FORSCHUNG, WIRTSCHAFT, POLITIK,

WELTRAUMSCHLACHTEN IN ECHTZEIT,

UNGLAUBLICHE SPIELTIEFE

WANN EROBERN SIE DAS UNIVERSUM?

KOMPLETT IN DEUTSCH

THQ INC

HELIOTROPE STUDIOS

Designed for Microsoft Windows 95

Mac OS

AB NOVEMBER '97 IM HANDEL*

*Voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.de

AUFTRITT

Verstärkung! Als fünfter Redakteur stieß in diesem Monat Harald Fränkel zu uns. Der gebürtige Bayreuther erquickte zuvor als Journalist eine Tageszeitung mit seinen Multimedia- und Spielrezensionen und sorgte vor seinem Amtsantritt bei der PC Action schon für gehörigen Wirbel. Aber lesen Sie selbst:

Christian B.: ...Sie meinen doch nicht wirklich, daß dem Kerl gleich ein Pentium 200 MMX mit allem Schnickschnack zusteht, wo ich noch nicht einmal einen Pentium 2 besitze?

Herbert: Genau, soweit kommt's noch! Ich weiß noch sehr gut, wie das war, als ich hier anfing. Meinen ersten PC mußte ich mir selbst aus einem Haufen vergessenem Altschrott zusammenlöten, und einen Bürostuhl zu ergattern, gelang mir erst nach dreimonatigem Ringen mit dem PCA-Bewilligungsausschuß.

Alex: Sie wollten ja auch gleich einen Rollstuhl, sowas kann dauern. Aber schieben wir Sie mal beiseite, wenn der Neue tatsächlich gleich mit 3Dfx-Karte ins Feld zieht, dann bestelle ich sofort die 12-Schwerter-Kollektion aus dem Metzel und Splatter-Katalog, auf die war ich schon lange scharf.

Christian M.: Lassen Sie mal, Herr Geltenpoth, mir sind Sie schon nach dem Verzehr Ihrer Knoblauch-Pizzen gefährlich genug. Aber vielleicht wäre es wirklich übertrieben, dem Herrn Fränkel gleich einen unschuldigen Rechner zu überlassen. Ein Taschenrechner tut's auch, dann kann er sich gleich über unsere Steuererklärungen hermachen.

Christian B.: Um Gottes willen, wir wollen ihn doch nicht gleich mit der bitteren Realität konfrontieren. Wiegen wir ihn in Sicherheit. Wenn er sieht, was bei der stressigen Zockerei rausspringt, haut er doch gleich wieder ab.

Alex: Genau, wer soll dann den monatlichen Spielemüll schlucken, der Herr Aichinger ist ja nicht mehr belastbar.

Herbert: Vorsicht, Sie Jungspund! Herr Bigge, haben Sie übrigens schon von dem hartnäckigen Gerücht gehört, daß es sich bei Herrn Fränkel um einen begnadeten NHL-Spieler handeln soll, der darüber hinaus noch alles an sich reißt, was ein wenig nach Sportspiel riecht?

Christian B.: Wenn der es wagt, sich an meinen Pfründen zu vergreifen, werde ich Alex bitten, seine Knoblauch-Duftmarken auf Herrn Fränkels nigelnagelneuen Schreibtisch zu setzen...

Christian M.: Aber Herr Bigge, Sie jammern doch eh die ganze Zeit, daß Sie vor lauter Formel 1-Spielen schon Herrn Aichingers Cinquecento für einen schnittigen Rennboliden halten. Geben Sie doch wenigstens NHL 98 an Herrn Fränkel ab, dann bleibt Ihnen noch genügend Zeit zum Meridian-Spielen, und mit dem begehrten Genre der Interaktiven Spielfilme können wir Sie doch mehr als entschädigen, oder?

Christian B. (sucht verzweifelt nach der Redaktions-Axt): Nur über meine Leiche...ich zerhacke...oh, da kommt er!

Christian M., Christian B., Alex, Herbert: Hallo Herr Fränkel, wir freuen uns, daß Sie uns mit voller Tatkraft bei unserer anspruchs- und verantwortungsvollen Aufgabe unterstützen wollen. Hiermit heißen wir Sie herzlich willkommen in unserem freundlichen Kreise. Wenn wir Ihnen jetzt Ihr Büro zeigen dürften...

DIE REDAKTION

CHRISTIAN MÜLLER, 30
Actionspiele, Simulationen
rächt sich bei Lands of Lore: Götterdämmerung gerade für seinen Außenbandriß, indem er Monstern ähnliches antut.

ALEXANDER GELTENPOTH, 24
Strategie, Rollenspiele
ist frustriert, weil zuviele gute Strategicals und noch dazu Lands of Lore die Spieleauswahl nicht eben erleichtern.

HARALD FRÄNKEL, 27
Actionspiele, Sportspiele
ist begeistert vom Stand der Technik einer Spieleredaktion und fordert Christian Bigge baldmöglichst zum NHL 98-Duell.

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
trainiert den Zeigefinger, um sich möglichst schnell und effektiv durch die vielen guten Abenteuer klicken zu können.

CHRISTIAN BIGGE, 30
WiSims, Sport- und Rennspiele
versucht herauszufinden, ob es bei NHL 98 den finalen Check gibt, der den Gegner (oder Harald?) endgültig ausknockt.

NHL 98

SEITE 78

Lange hat es gedauert, doch endlich hielt das Böse seinen triumphalen Einzug auf die Monitore. Mit Dungeon Keeper gelang Bullfrog einmal mehr das „etwas andere" Computerspiel. Wie Sie Ihre Monsterhorden am effektivsten unter Kontrolle bringen, erfahren Sie in unserem ausführlichen Tutorial vom Strategieexperten Uwe Symanek.

INHALT

RUBRIKEN

Auftakt 3
Bestseller 136
Bewertungen 71
Die Redaktion 3
Hotlines 21
Impressum 71

SEITE 72

Test des Monats:
Lands of Lore Götterdämmerung

Direkt aus den Westwood Studios in Las Vegas kam Executive Vice President Louis Castle mit der frisch kompilierten Test-Version im Gepäck nach Deutschland. Abgeschottet von der Umwelt haben wir uns mehrere Tage mit dem Rollenspiel-Epos beschäftigt.

Inhalt Spieletips 95
Inhaltsverzeichnis 4
Inserentenverzeichnis 131
Referenz-Spiele 136

AKTUELLES

Gewinnspiel Microsoft Betatesting 38
Hardware-News 18
Hit Countdown 13
ECTS London – Messehighlights 68
Spiele-News 6
Vermischtes 18

VORSCHAU

Actua Golf 2 54
Actua Ice Hockey 54
Actua Soccer 2 54
Actua Tennis 54
Age of Empires 38
Anno 1602 60
C&C Der Vergeltungsschlag 36
Dark Reign 32
F1 Racing Simulation 64
Flight Unlimited 2 46
Floyd 44
Formel 1 ´97 – THEMA DES MONATS 26
G-Police 56
Rayman's World 66
Riven 58
Worms 2 48

TESTS

Baphomets Fluch 2 130
Beasts & Bumpkins 120

Clubmanager 97 125
Dark Colony 100
Dark Earth 88
DSF Golf 128
Duckman 128
F/A 18 Hornet 3.0 106
French Open 84
Incubation 127
Jack Orlando 126
Joint Strike Fighter 108
Jurassic War 116
Lands of Lore: Götterdämmerung – TEST DES MONATS 72
Legacy of Kain 98
Links LS 98 86
Mass Destruction 110
NHL 98 78
Panic Soldier 116
Perfect Weapon 112
ProPool 3D 125
Shadows of the Empire 94
Sonic 3D 114
Speedboat Attack 62
Starfleet Academy 102
Terra Inc 116
Total Annihilation 118
Virtua Fighter 2 92
Waterworld 125
Wer ist der Mörder von Taylor French? 128

SPIELERFORUM

Anstoss 2 134
Der Industriegigant 135

SPIELETIPS

Anstoß 2 178
Baphomets Fluch 2 152
Betrayal in Antara 198
Der Industriegigant 172
Little Big Adventure 2 140
Warlords 3 162
X-COM: Apocalypse 186

KURZTIPS

Agile Warrior F-IIIX 205
Betrayal in Antara 204
Bundesliga Manager 97 (V1.30) 204
Die Fugger 2 204
DSF Fußballmanager 204
Extreme Assault 205
Formula 1 GP Manager 204
Heroes of Might & Magic II 205
Legacy of Kain 204
Leisure Suit Larry 7 204
Megarace 2 204
Panzer Dragoon 205
Perfect Weapon 205
WipEout 2097/XL 205
Yoda Stories 204

HARDWARE

Geschüttelt, nicht gerührt 206
Microsoft SideWinder Force Feedback Pro
Referenz-Klassen 208
Bestenliste für Spieler-Hardware

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 26

THEMA DES MONATS

Formel 1 ´97

Stark verbessert, mit detaillierterer Grafik und anspruchsvollerer Fahrphysik startet Psygnosis in die neue Saison. Kann F1 '97 gegen die Konkurrenz von Ubi Soft und MPS bestehen?

SEITE 68

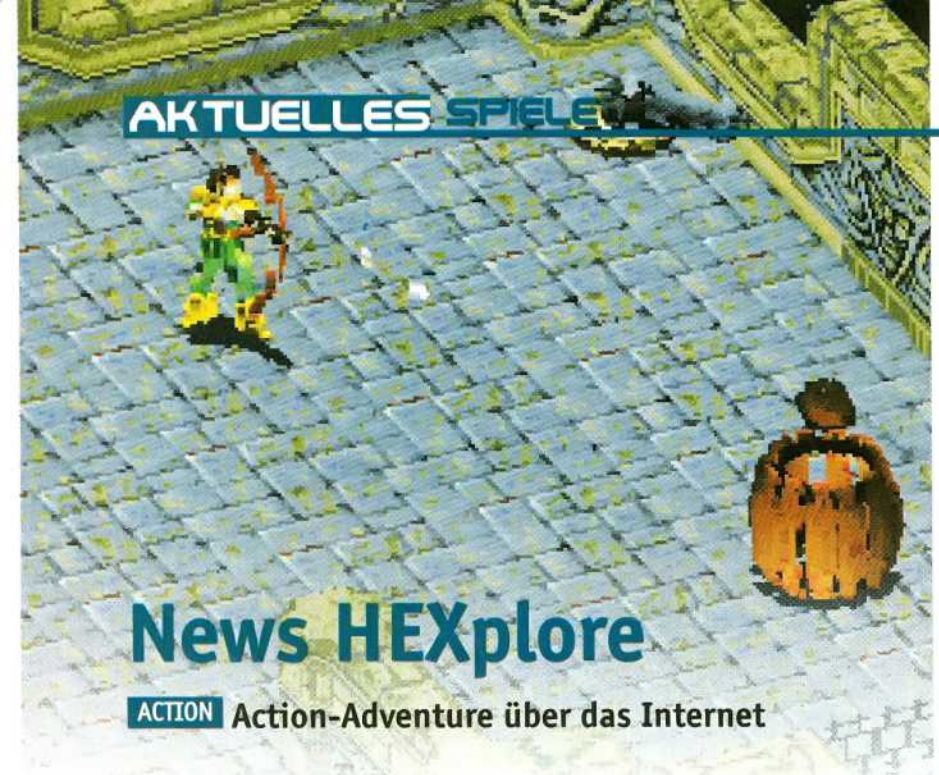
ECTS MESSE-HIGHLIGHTS

Rasende PC Action-Reporter waren in London unterwegs, um Ihnen bereits in dieser Ausgabe die wichtigsten Neuheiten der ECTS-Messe präsentieren zu können.

SEITE 206

Hardware MS SideWinder Force Feedback Pro

Es sollte schon ein Besuch von Microsoft selbst sein, der uns dazu veranlaßte, den neuen SideWinder-Stick unter die Lupe zu nehmen. Nach einem mehrtägigen Praxistest am „lebenden" Objekt schildern wir unsere Eindrücke.



News HEXplore

ACTION **Action-Adventure über das Internet**

Infogrames arbeitet momentan an einem Spiel, das deutliche Parallelen zu Diablo aufweist. Das Action-Adventure mit einigen Rollenspielelementen HEXplore (Arbeitstitel) wird einen Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler anbieten. Krieger, Zauberer, Bogenschütze und Abenteurer durchstöbern Labyrinthe nach wertvollen Schätzen, töten Monster und verbessern ihre Fähigkeiten. Die Dungeons werden Brücken, Fallen und enge Tunnel enthalten. Jeder Charaktertyp hat natürlich seine speziellen Eigenschaften. So kann der Bogenschütze weiter springen, der Krieger durch seine Kraft Hindernisse aus dem Weg räumen, und der Magier beherrscht neben zahlreichen Zaubersprüchen auch mehrere Sprachen. HEXplore reduziert sich also nicht nur auf pure Action. Rätsel, Konversation und Interaktion spielen ebenfalls eine Rolle. Außerdem wird HEXplore eine isometrische 3D-Engine verwenden, die sich wie bei Dungeon Keeper um 360° drehen läßt. Unter welchem Titel das ehrgeizige Projekt erscheinen wird, steht noch nicht endgültig fest. Allerdings soll es definitiv noch vor Weihnachten erhältlich sein. **ag**

Dreams to Reality

ACTION **Mongole in Radlerhosen**

Cryo arbeitet an einem 3D-Action-Adventure im Tomb-Raider-Stil. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines muskulösen Helden, der an einen Mongolen in Radlerhosen erinnert. Dieser rennt, springt, schwimmt und fliegt durch eine SVGA-Fantasywelt, in der viele Gefahren lauern. Seelenwanderung macht es möglich, in andere Charaktere zu schlüpfen. Es wird über 100 Orte zum Auskundschaften geben und ebenso viele Monster, Phantome und sonstige (Alp-)Traumwesen. Etliche Waffen und ein Magiesystem sollen für actionreiche Abwechslung sorgen. Der Hersteller verspricht „traumhafte Soundeffekte". 3Dfx-Karten werden unterstützt.
hfr

Statt einer wehrhaften junge Dame – wie bei Tomb Raider – steuert der Spieler bei Dreams to Reality einen drahtigen jungen Mann mit Zopf.

Info:
Take Us!,
Auf der Haar 47,
33332 Gütersloh

Overboard!

ACTION **Eine Seefahrt, die ist lustig**

Im Oktober soll ein Action-Adventure von Psygnosis auf den Markt kommen. Der Spieler steuert bei Overboard! ein Piratenschiff auf der Suche nach einem längst verloren geglaubten Schatz. Die Reise geht durch fünf Regionen mit jeweils vier Levels. Die Karibik steht ebenso auf dem Tourenplan wie eine Inkawelt, die Arktis, eine Industrielandschaft und der mittlere Osten. Am Ende jeder Region wartet ein Obermotz auf den Kampf. Das Piratenschiff, das optional mit 3Dfx-Karte an Bo(a)rd durch die Gegend schippert, kann sich mit allerlei Waffen zur Wehr setzen. Außerdem, so Psygnosis, werden kleinere Puzzles für Rätselspaß sorgen. **hfr**

Info: Psygnosis, Lyoner Straße 26, 60528 Frankfurt/Main

Als Herr über ein Piratenschiff schippert der Spieler bei Overboard! auf der Suche nach einem Schatz übers Wasser.

Black Dahlia

ADVENTURE **Mordsspiel von Take 2**

Take 2 setzt in seinem neuen MS-DOS/Win95-Adventure auf die Faszination, die ungeklärte Morde und mysteriöse Zufälle auf die Menschen ausüben: Black Dahlia, das bereits in Kürze auf den Markt kommen dürfte, konstruiert Zusammenhänge zwischen einem amerikanischen Serienkiller der 30er Jahre, den anfänglichen Siegesserien von Nazi-Deutschland im Zweiten Weltkrieg und dem brutalen Mord an einer jungen Frau, die gerne ein Hollywoodstar geworden wäre. In der Rolle eines gewissen Jim Pearson machen Sie sich daran, den letztgenannten Fall aufzuklären und Licht in einen mysteriösen Kult zu bringen, der hinter allen drei Ereignissen zu stecken scheint.

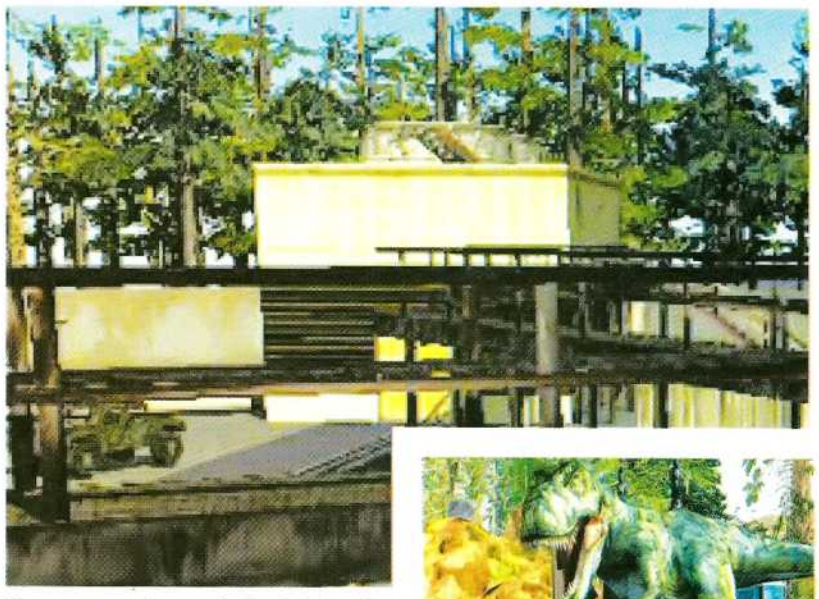
Nachdem Dennis Hopper bereits vor einigen Jahren in Hell sein Computerspiele-Debüt gab, ist er nun in Take 2 Murder Mystery Black Dahlia zu sehen.

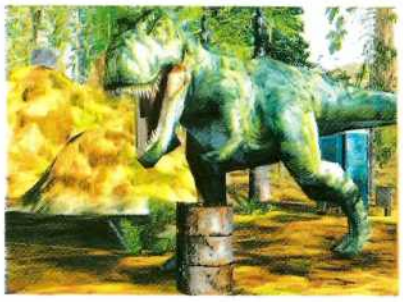
Mehr als 80 Locations können Sie im 360 Grad-Rundumblick erkunden, um Hinweise zur Lösung der 75 Puzzles aufzuspüren. Unter den Schauspielern, die ihr Können für dieses Projekt zur Verfügung gestellt haben, finden sich so klangvolle Namen wie Dennis Hopper und Teri Garr. **ha**

Info: http://www.bdahlia.com

Trespasser: Jurassic Park

ADVENTURE Dreamworks' Saurier-Visionen





Trespasser: Jurassic Park ist mit seinem enormen Innovationsgrad eines der vielversprechendsten Adventure-Projekte der nächsten Monate.

Kaum ist mit The Lost World: Jurassic Park die zweite Dino-Welle über die Kinos dieser Welt geschwappt, läßt die Firma Dreamworks Interactive (an der auch Steven Spielberg beteiligt ist) erste Einzelheiten über ihr Adventure-Projekt Trespasser verlauten. Trespasser stellt eine Art digitales Sequel zu Lost World dar und soll ein Spielerlebnis von noch nie dagewesener Realitätsnähe bieten. Seamus Blackley, der Perfektionist, der auch schon für Flight Unlimited verantwortlich zeichnete, entwickelte für Trespasser eine Engine, die es u. a. ermöglicht, mit jedem Gegenstand der Spielewelt so zu interagieren, wie man es im wirklichen Leben auch tun würde: Wollen Sie eine Mauer überwinden, holen Sie sich irgendwo ein Brett und benutzen es als Rampe. Ebensogut können Sie sich aus herumliegenden Versatzstücken ganz nach Ihren eigenen Vorstellungen eine improvisierte Waffe zusammenbauen. Sie nehmen das Geschehen aus der 1st Person-Perspektive wahr, allerdings durchstreifen Sie nicht sterile Labyrinthe wie in konventionellen 3D-Action-Titeln, sondern eine "lebendige" Welt: Sie sehen, wie sich die Grashalme im Wind bewegen, und wenn ein Saurier durch das Dickicht stapft, knicken die Äste unter der Masse seines Gewichts. Für die verschiedenen Verhaltensweisen der Dinos gibt es übrigens keine vorgerenderten Animationen – statt dessen wird jede Bewegung unter Berücksichtigung von Kriterien wie Muskelkraft, Grad der künstlichen Intelligenz und dem momentanen physischen Zustand ständig neu berechnet. Als Veröffentlichungstermin für Trespasser: Jurassic Park gibt Dreamworks Anfang 1998 an. **ha**

Info: http://www.dreamworksgames.com

The Prince and the Coward

ADVENTURE Polnische Revolution

Die britischen Adventure-Spezialisten von Revolution Software (Baphomets Fluch) arbeiten neuerdings mit dem bei uns bislang kaum bekannten polnischen Softwarehaus Metropolis zusammen. Ergebnis der Kooperation wird The Prince and the Coward sein, ein Grafik-Adventure im Stil von Monkey Island. Das Programm wird DirectX unterstützen, ist laut Metropolis komplett in Assembler programmiert und soll sogar auf Low-End-Rechnern bei einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten mit einer akzeptablen Framerate laufen. **ha**

Info: http://www.metropolis.com

Zork Magic Wars Trilogy

ADVENTURE Startschuß zu neuer Zork-Trilogie

Das weiße Haus, in dem das Zork-Abenteuer seinen Anfang nahm. Der Brogmoid begleitet Sie auf Ihren Reisen durch das Zork-Universum.

Activision kündigt an, daß Grand Inquisitor, der achte Titel der legendären Zork-Reihe, den ersten Teil der sogenannten Magic Wars Trilogy darstellt. Darin sollen unter anderem wichtige Elemente aus den alten Zork-Textadventures wieder aufgegriffen und in zeitgemäßem Gewand präsentiert werden – darunter beispielsweise Port Foozle, GUE Tech und das weiße Haus. Auf Begeisterung bei Zork-Fans in aller Welt werden sicher die Multiplayer-Features stoßen, die jetzt erstmals in einem Zork-Spiel realisiert werden: Freunde der Reihe können nun über Internet, LAN oder Modem gemeinsam das aufwendig gerenderte und dank Z-Vision Surround-Technologie frei begehbare Great Underground Empire erforschen. Als Releasetermin für Zork Grand Inquisitor wird der November anvisiert. **ha**

Info: http://www.activision.com

Die aufwendig gerenderten Räume können dank der bereits aus Zork: Nemesis bekannten Z-Vision-Engine völlig frei in Augenschein genommen werden.

Outlaws 2.0

ACTION/ADVENTURE **Neue Wildwest-Missionen**

Seit Ende August bietet LucasArts auf seiner Internet-Homepage ein Outlaws-Update auf die Version 2.0 an. Es bügelt einen kleinen Bug bei der Keyboard-Konfiguration und ein Grafik-Problem im 3DFx/Glide-Modus aus. Outlaws 2.0 ist voll kompatibel zu DirectX 5.0 und liefert mit vier neuen Singleplayer- und fünf Multiplayer-Missionen ausreichend neuen Ballerstoff für computerisierte Westernhelden. Der Patch auf die Version 2.0 setzt das Vorhandensein von Outlaws 1.1 voraus. **ha**

Info: http://lucasarts.com/outlaws/index.html

Vier neue Einzelspieler- und fünf Multiplayer-Levels „schenkt" LucasArts all denen, die sich den Outlaws-Patch auf die Version 2.0 besorgen.

The Lady, The Mage & The Knight

ROLLENSPIEL **Neues Rollenspiel von Attic**

Attic arbeitet schon seit geraumer Zeit am inoffiziellen Nachfolger der Nordlandtrilogie. Neben den klassischen Rollenspielbestandteilen soll LMK (kurz für Lady, Mage, Knight; Arbeitstitel) weitere Unterhaltungselemente besitzen. Zum einen werden sämtliche Konversationen komplett mit Sprachausgabe wiedergegeben. Die optisch perfekte Grafik soll auch vollständig im Spiel integriert sein, so daß alle Gegenstände, die bei vergleichbaren Spielen nur der Zierde dienten, auch verwendet werden können. Als bisher einzigartig dürfte sich das Kampfsystem entpuppen. Auseinandersetzungen werden in Echtzeit ausgetragen, wobei sich alle drei Charaktere gleichzeitig steuern lassen. LMK soll sogar eine Mehrspieleroption enthalten, in der Echtzeitkämpfe ausgetragen werden dürfen. In einer Auflösung von 640x480 bietet LMK schon jetzt einen phantastischen Anblick. Bereits Anfang 1998 soll das Spiel erhältlich sein. **ag**

Für den inoffiziellen DSA-Nachfolger wird eine komplett neue Engine programmiert, in der Echtzeitkämpfe ausgetragen werden können.

Hellfire

ACTION/ROLLENSPIEL **Add-on-Disk zu Diablo**

Sierra Online ließ im Internet-Dienst Gamepen.com verlauten, daß ihre Division Synergistic Software gerade an der ersten autorisierten Add-on-Disk zu Blizzards Action-Rollenspiel Diablo arbeitet. Das Produkt soll noch im November unter dem Titel Hellfire auf den Markt kommen und wird dem Singleplayer-Modus ein paar neue Erweiterungen spendieren: Dazu gehören u. a. eine neue Charakterklasse, neue Quests, Monster, Waffen, Zaubersprüche und Artefakte. **ha**

Info: http://www.gamepen.com/news

FIFA 98 – Die WM Qualifikation

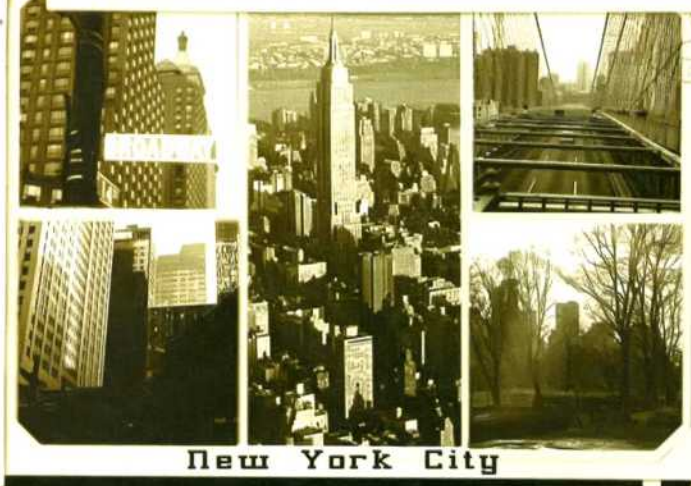
SPORTSPIEL **Mit EA Sports nach Frankreich**

FIFA-Bilder von der 3Dfx-Version haben Sie schon im E3-Messebericht gesehen – wie gut das Spiel auch unter 640x480 aussieht, zeigen wir Ihnen hier.

Na also, die (EA)-Sportspielwelle rollt an. Mit gewohnter Pünktlichkeit trudeln zum Jahresende die Spiele ein, auf die Sportfreaks das ganze Jahr warten. Nach NHL 98 in diesem Monat macht sich nun auch FIFA startklar für die nächste Runde. Auch hier legte man verstärkten Wert auf eine Verbesserung des Gameplays. FIFA soll schneller, direkter und leichter spielbar sein, 3Dfx-Support sorgt ebenfalls für den Aha-Effekt bei der Präsentation und den Animationen, die übrigens tatsächlich z. T. von National-Diva Andreas Möller stammen. Für die WM Qualifikation wählen Sie aus 180 Teams Ihr Traumland aus und durchlaufen den normalen Auscheidungsmodus. Gelingt Ihnen der Sprung in die Endrunde, darf natürlich auch die komplette WM gespielt werden. Wahrscheinlich werden aber auch die bekannten Vereine wieder in das Programm eingebaut, so daß Ihnen 10.000 Spieler mit Originalnamen zur Verfügung stehen – die FIFA-Lizenz macht's möglich. Weitere Features der für Oktober erwarteten Simulation: gerenderte Stadien aus aller Herren Länder, Transfers, Flutlicht und Kommentator-Triplepack mit Wolf-Dieter Poschmann (ZDF), Werner Hansch (SAT1) und Martin Siebel (DSF). **cb**

Info: Electronic Arts, Pascalstr. 6, 52076 Aachen.

INDONESIA



New York City

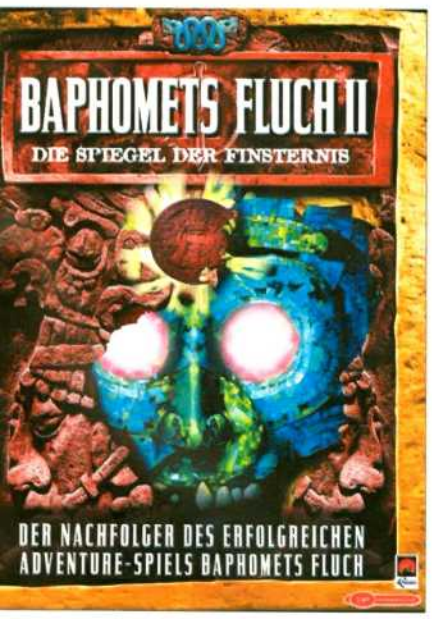
ALSO DOCH: VIRGIN ERHÖHT DIE PREISE!

1.PREIS: 1 REISE FÜR 2 PERSONEN ZU DEN TEMPELN DER MAJA NACH MEXICO
2.PREIS: 1 OLYMPUS CAMEDIA C-820L DIGITAL-KAMERA
3.-10.PREIS: 1 BAPHOMETS FLUCH 2 ORIGINAL-ARTWORK
11.-100.PREIS: 1 BAPHOMETS FLUCH 2 ORIGINAL-EINWEG-KAMERA

Amigos, bereit für eine Fiesta Mexicana? Dann macht mit. Das kann nämlich jeder, gewinnen leider nur einer. Also schnell die Frage beantworten und feste Daumen drücken. Falls es mit der Fiesta nichts wird, nicht verzagen, vielleicht klappt es ja mit einem der anderen Preise. Wenn Ihr mehr über „Baphomets Fluch 2 - Die Spiegel der Finsternis" und George Stobbard wissen wollt, dann achtet auf Anzeigen und Reviews in den nächsten Ausgaben.

Nun zur Frage: Wie heißt die schnellste Maus von Mexico mit Vornamen?

Wer die Antwort weiß, Coupon unten rechts ausschneiden, ausfüllen, aufkleben und bis zum 15. November an Virgin Interactive schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, das Glück nicht.



Bitte ausschneiden in Umschlag stecken und wegschicken

POST CARD

THE ADDRESS TO BE WRITTEN ON THIS SIDE

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, das Glück nicht.

Name:

Straße:

Ort:

Alter:

Lösung:

PRESENTED BY DAV GARDI DON. 675-3055 FAX. 675-3440

PHOTOGRAPH IMON MOON

REVOLUTION

Virgin Interactive
Borselstraße 16c
22765 Hamburg

Virgin INTERactive

Test Drive 4

RENNSPIEL **Zurück auf dem Highway**

Nach dem eher unglücklichen Abstecher in Mutter Natur (Test Drive Offroad) besinnt sich Accolade nun wieder auf Altbewährtes. Auf sechs Straßenkursen scheuchen die Amerikaner 10 Traumautos rund um den Erdball auf der Suche nach „The Need For Speed". Polizeistreifen werden wieder genauso mit von der Partie sein wie starker Verkehr auf den öffentlichen Pisten. Neben dem normalen Wettrennen sollen auch ein Rally-Modus und zahlreiche Mehrspieler-Trophys für Rennfieber sorgen. Dank 3Dfx-Support wirkt Test Drive 4 schon in der Betaversion technisch wesentlich spektakulärer als die Vorgänger. Im Oktober dürfen die Motoren angelassen werden. **cb**

Info: http://www. accolade.com

Durch die 3Dfx-Unterstützung schaut Test Drive besser aus als je zuvor.

Erstmals dürfen Sie die Kameraperspektive frei wählen, das gilt auch für die Replays.

Kopfsteinpflaster ist nur einer der acht Fahrbahnbeläge.

Demonworld

STRATEGIE **Zeitgemäße Hex-Strategie**

Anfang Oktober soll Demonworld angeblich in den Regalen stehen. Das Hex-Strategie-Epos von Ikarion sieht extrem vielversprechend aus. Projektleiter Marc Oberhäuser und Chefprogrammierer Franz Stradal haben uns besucht und ihre letzte Version vorgestellt. Sogar einzelne Missionen waren teilweise spielbar. Beeindruckende Grafik, hervorragender Sound und eine leistungsstarke KI zeichneten diese sonst leider recht unfertige Beta-Version aus. Allerdings konnten wir uns noch nicht von der Qualität der Kampagne überzeugen. Zudem lief Demonworld sehr instabil und stürzte während der Präsentation des öfteren ab. Aus diesem Grund haben wir auf einen Test in dieser Ausgabe verzichtet. Schließlich handelt es sich dabei um zentrale Punkte, die hauptsächlich für den Spielspaß verantwortlich sein werden. Laut Ikarion sind sämtliche Module des Programms fertig und müssen nur noch zusammengefügt werden. Näheres erfahren Sie in unserem ausführlichen Test der endgültigen Version in der nächsten Ausgabe. **ag**

Marc Oberhäuser und Franz Stradal befinden sich schon voll im Fantasy-Fieber und haben sich mit Schwert und Streitaxt bewaffnet.

Zumindest die Zwischensequenzen sind komplett fertig.

GERÜCHTE & NOTIZEN

__Electronic Arts__ will im Oktober eine interaktive CD-ROM mit der Musik der Rockgruppe __Queen__ herausbringen. „Queen: The Eye" soll ein __Action-Adventure-Rollenspiel__ mit Motion-Capture und Echtzeitanimationen werden. Der PC-Besitzer schlüpft in die Rolle von Dubroc, der fünf Levels in einem postapokalyptischen Szenario überstehen muß. Der Held tritt gegen eine biotechnologische Rasse an, deren Ziel es ist, das kreative Denken und Handeln der Menschheit auszulöschen.

Der Soundtrack des Echtzeitstrategiespiels __EARTH 2140__ ist als __Audio-CD__ erschienen. Dazu hat __TopWare__ in Mannheim mit BMG Ariola zusammengearbeitet. Die Silberscheibe enthält bekannte Stücke und mehrere Remixes. Ein Song, „Child of 2140", wird gar als Single ausgekoppelt. Zu diesem Lied soll außerdem ein Musikvideo entstehen.

Mit fünf Mark sind Sie dabei: Eine __Schnupperversion__ des Action-Rollenspiels __Diablo__ bietet jetzt der Kelsterbacher Distributor __Bomico__ im Handel an. Enthalten sind die beiden ersten Levels, außerdem ist die volle Internet-Fähigkeit gegeben.

__HASBRO__ Interactive in Hamburg richtet eine __E-Mail-Hotline__ ein. Unter HILFE@hiuk.com sollen Fragen binnen 24 Stunden kompetent beantwortet werden, so das Versprechen von Marketing-Director Thorsten Oppermann.

Ein Bewerbungstraining für Schulabgänger (Haupt- und Realschule) wird die __LOGO Software__ GmbH Mainz auf den Markt bringen. Das Lernspiel __„Ritter der Azubis"__ mit handgezeichneten SVGA-Grafiken soll rund 60 Mark kosten. PC-Besitzer können das Spiel mit der mittelalterlichen Rahmenhandlung ganz durchspielen oder sich Informationen zu einzelnen Themenbereichen gezielt herauspicken. Weitere Infos gibt es unter der Telefonnummer 06131/368051.

Die __Informationszentrale Deutsches Mineralwasser__ (IDM) in Bonn hat das __Jump&Run__ „Mäx! Ein Tropfen boxt sich durch" herausgebracht. Es ist laut Hersteller für Kinder ab acht Jahren und Erwachsene „mit Sinn für skurrile Geschichten" gedacht. Weitere Infos und Bestellung: Telefon 07132/969320.

HÖLLISCH GUTE Hardware-Preise!

Wir führen zudem alle aktuellen Spiele in unserem Sortiment!

Monitore

Diamond CM 1566
hochwertiger 15"-Monitor mit 0.28 mm Lochmaske, 66 kHz, DDC, Kissen-, Trapez- und Rotationskorrektur, power Management, strahlungsarm nach TCO 92

555,-

Goldstar CS 771
strahlungsarmer 17"-Monitor mit 0.28 mm Lochmaske, 65 kHz, vielfältige Einstell-Möglichkeiten, power Management, strahlungsarm nach MPRII

779,-

Iiyama 8617 TCO95
17"-Markenmonitor mit 0.26 mm Lochmaske, 86 kHz, Kissen-, Trapez- und Rotationskorrektur, power Management, jetzt strahlungsarm nach TCO 95, Anti-Blendbeschichtung, 1280 x 1024 Punkte mit 80 Hz

1277,-

Tuning

Bringen Sie jetzt Ihren PC auf Touren.

200 MHz Aufrüst-Kit
① PCI Mainboard mit [illegible]-Pro Chip und 512 kB pipelined Burst Cache
② Original AMD K6 200 MHz MMX CPU
③ Lüfter
④ Hercules Terminator 3D mit 4 MB und 135 MHz RAMDAC
⑤ 16 MB EDO-RAM, 60 ns

835,-

2.5 GB Seagate ST 32531 A
5400 U/min., 128 kb Cache, PIO-4 Standard

385,-

4.3 GB Quantum Fireball ST Ultra-SCSI
5400 U/min., 128 kb Cache

769,-

16fach CD-ROM Tekram Cyberdrive

139,-

12fach CD-ROM Pioneer DRU 12, SCSI

199,-

Soundboards

Soundblaster AWE64 Value
Ein Muß für alle Spiele-Freaks. Stereo-Soundboard mit Advanced-Wavetable-Synthese und 1 MB GM-ROM. Voll kompatibel zu Windows95 und allen gängigen Spielen.

185,-

Schubert 3D
6 Bit Stereo-Soundkarte mit 3D Unterstützung. omputerBILD Preis/Leistungs-Sieger 5/97

45,-

Grafikboards

Flagpoint 3D, 4 MB
3D-Allroundboard zum schnellen Einstieg ins 3D-Gaming. Mit S3 Virge 3D-Chip und 4 MB EDO RAM

115,-

Matrox Millenium 2, 4 MB
Grafikboard der Extraklasse mit 4 MB W-RAM, 220 MHz RAMDAC, max. 16 MB Testsieger PC Praxis 9/97

519,-

Diamond Monster 3D
3D Add on Board zur gezielten Beschleunigung von 3D Applikationen. 4 MB EDO RAM, 3Dfx Voodoo-Chip, inkl. Spielen, Treiber, Handbuch etc.

339,-

AMD-K6 ist ein Warenzeichen von AMD.
MMX ist ein Warenzeichen von Intel.

PC SPEZIALIST

http://www.pcspezialist.de

Dresden Freibergerstr. 122, fon 03 51/86 68 80 ***Cottbus*** Franz-Mehring-Str. 12, fon 03 55/70 04 81 ***Berlin*** Boxhagener Str. 112 ,fon 0 30/2 91 11 98, 2 91 08 04 ***Berlin/Groß Machnow*** Südringcenter/Am Theresenhof, fon 03 37 08/4 20 50 ***Rostock*** Alt Bartelsdorfer Str. 1, Hansehof, fon 03 81/6 86 68 81 ***Hamburg*** Ahrensburger Str. 71, fon 0 40/6 57 10 23 ***Hamburg*** Rugenbarg 277 (Ring 3), fon 0 40/83 160 46 ***Lübeck*** Mühlenbrücke 5a, fon 04 51/7 06 22 27 ***Kiel/Suchsdorf*** Steekberg 5 fon 04 31/3 19 89 20 ***Bremen*** Breitenweg 53, fon 04 21/1 65 56 07 ***Hannover*** Deister-str. 17, fon 05 11/45 10 61 ***Minden*** Stiftsallee 93, fon 05 71/64 61 30 ***Paderborn*** Detmolder Str. 74, fon 0 52 51/5 26 20 ***Bielefeld*** Karolinenstr. 39, fon 05 21/7 00 01 ***Gießen/ Wieseck*** Wingert 18, fon 06 41/9 52 11-0 ***Braunschweig*** Frankfurter Str. 226, fon 05 31/2 81 04-0 ***Magdeburg*** Große Diesdorfer Str. 179, fon 03 91/7 39 10 90 ***Düsseldorf*** Karlstr. 96, fon 02 11/1 72 51-0 ***Monchengladbach*** Krefelder Str. 221, fon 0 21 61/17 97 67 ***Solingen*** Kölner Str. 41, fon 02 12/22 23 70 ***Castrop-Rauxel*** Obere Münsterstr. 33-35, fon 0 23 05/1 80 43 ***Dortmund*** Von-der-Tann-Str. 21, fon 02 31/5 60 04 92 ***Köln*** Luxemburger Str. 181, fon 02 21/41 63 41 ***Leverkusen*** Adolf-Kaschny-Str. 12, fon 02 14/8 68 12-0 ***Alsdorf Mariadorf*** Gutenbergstr. 3, fon 0 24 04/98 69 20 ***Trier*** Luxemburger Str. 126, Am Messepark, fon 06 51/8 28 99-0 ***Mainz/Kastel*** Boelckestraße 20, fon 0 61 34/1855-0 ***Koblenz*** Rudolf-Diesel-Str. 2a, fon 02 61/8 84 22 33 ***Siegen*** Birlenbacher Str. 40, fon 02 71/88 09 10 ***Hagen*** Boeler Str. 192, fon 0 23 31/8 10 23 ***Soest*** Am Vreithof 5 ,fon 0 29 21/36 24-0 ***Frankfurt/Rödelheim*** Westerbachstr. 47, fon 0 69/97 88 70 ***Friedberg*** Pfingstweide 24, fon 0 60 31/72180 ***Darmstadt*** Otto-Röhm-Str. 47, fon 06151/82880 ***Saarbrücken*** Mainzerstr. 155, fon 06 81/967 450 ***Stuttgart*** Immenhofer Str. 19-21, fon 07 11/6 07 00-13 ***Kehl a. Rhein*** Hauptstr. 150, fon 0 78 51/9 47 50 ***Lahr*** Friedrichstr. 23, fon 0 78 21/9 26 80 ***Konstanz*** Wollmatingerstr.22, fon 0 75 31/ 99 44-0 ***München*** Dachauer Str. 15, fon 0 89/5 50 10 57 ***Gilching*** Karolingerstr. 34, fon 0 81 05/50 58 ***Rosenheim/ Kolbermoor*** Rosenheimer Str. 64a, fon 0 80 31/29 90 29 ***Freising*** Prinz-Ludwig-Str. 18, fon 08 16 1/ 42 90 0 ***Augsburg*** Donauwörther Str. 228, fon 08 21/41 10 41 ***Neu-Ulm*** Augsburger Str. 22, fon 07 31/72 36 63 ***Nürnberg*** Rollnerstr. 114, fon 09 11/9 35 39 35 ***Erlangen*** Nürnberger Str. 88, fon 0 91 31/16 03 60 ***Regensburg*** Im Gewerbepark C 62, fon 09 41/46 51 60 ***Erfurt*** Linderbacher Weg 3b, fon 03 61/4 41 11 20 ***Ausland: Luxembourg*** 113, route-d'Arlon/Strassen, fon 0 03 52/31 61 54-1 ***Salzburg*** Sterneckstr. 50, fon 0043 662/64 59 40-0

pc.Spezialist Stützpunkthändler sind von uns ***zertifizierte Fachhändler*** in Ihrer Nachbarschaft, die Ihnen eine Auswahl des pc.Spezialist Artikelsortimentes bieten: ***Chemnitz*** sysWare Häßler & Thon GbR, Sonnenstraße 64, fon 03 71/4 013110 ***Herborn*** Bollmann Datensysteme, Obere Hauptstr. , fon 0 27 72/47 57 0 ***Duderstadt*** Matthias Otto, Hinterstraße 1, fon 0 55 27/94 14 66 ***Neuss*** DeyCom Datenverarb.ges.mbH, Lessingplatz, fon 0 21 37/20 01 ***Velbert*** Andreas Fenner, Langenberger Str. 27, fon 0 20 51/25 38 23 ***Hamm*** ADC Elektronik, Alleestr. 56, fon 0 23 81/5 94 71 ***Wiesbaden*** Utopian Computer Adamek+Kammerer GbR, Kirchgasse 48, fon 06 11/37 97 20 ***Villingen*** EDV-Service Holger van Koll, Lahrerstraße 1, fon 0 77 21/8474-0 ***Schwabmünchen*** CCS Carstens GmbH, Luitpold Str. 18, fon 0 82 32/90 00 00 ***Friedrichshafen*** Multimedia am See, Charlottenstraße 55, fon 0 75 41/7 22 90 ***Marktrodach,*** BS Computer- Uwe Brückner, Gewerbepark Im Gries 9, fon 0 92 61/6 09 50

PERTZBORN

Falcon 4.0

FLUGSIMULATION **Der Klassiker schlägt zurück**

Selten gab es für einen Flugzeugtyp so viele Simulationen wie für die F-16. Eine der ersten und zugleich besten war der Falcon von MicroProse. In Kürze erscheint der Vogel in der Version 4.0 auf den Computerbildschirmen und zeigt sich überall runderneuert. Die Echtzeitkampagne führt Sie nach Korea, wo Sie sich über den Kampagnen-Manager Ihre Einsatzorte selbst auswählen. Geflogen wird gegen Luft-, Land- und Seeziele, insgesamt werden Sie auf rund 100 feindliche Maschinen treffen. Die fotorealistische Darstellung kann bei Bedarf noch durch 3Dfx-Technik aufgebohrt werden, das schon immer ultra-realistische Flugmodell scheint eh über jeden Zweifel erhaben. Ab November darf abgehoben werden. **cb**

Info: MicroProse, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh.

Wenn im November der Falcon 4.0 abhebt, soll der Begriff Flugsimulation neu definiert werden. Warten wir's ab!

Boggle

DENKSPIEL **Buchstabensalat auf Silberling**

Erhöhter Schwierigkeitsgrad: Beim Weltraum-Boggle fliegen dem Spieler die Buchstaben unaufhörlich entgegen.

Hasbro Interactive hat das Denkspiel Boggle auf CD-ROM herausgebracht. Ziel ist es, binnen drei Minuten aus einem vier mal vier Felder großen Buchstabenwürfel möglichst viele und lange Worte zu bilden. Neben dem klassischen Boggle sind auf dem Silberling weitere Varianten enthalten: Beim 3D-Boggle wartet ein dreidimensionaler Würfel auf die Auflösung. Wortkampf ist ein direkter Wettbewerb gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner. Beim Weltraum-Boggle fliegen dem Spieler die Buchstaben entgegen, und beim Brunnen-Boggle müssen Buchstabenschichten abgetragen werden. Das Spiel läuft auch im lokalen Netzwerk. Eine Internet-Spieloption für die Gaming-Zone von Microsoft wird vorbereitet. Boggle soll rund 50 Mark kosten. **hfr**

Info: Hasbro, Borselstraße 16c, 22765 Hamburg

Manx TT Superbike

RENNSPIEL **Born to be wild!**

Vorsicht, scharfe Kurve! Vier Strecken sind zwar nicht allzu viel, die haben es dafür aber in sich. Zwei Fahrerperspektiven stehen zur Auswahl.

Wann waren Sie eigentlich das letzte Mal in der Spielhalle, einem jener leicht anrüchigen Orte, wo Eltern in der Regel aufhören, für ihre Kinder zu haften? Wenn Sie zu den Glücklichen gehören, die ein Nobeletablissement dieser Art in Ihrer Nähe wissen, werden Sie sicherlich die riesigen, meist roten Motorrad-Automaten von Sega bemerkt haben, oder? Gut, denn darauf lief Manxx TT Superbike, das Rennspiel, welches Psygnosis jetzt für den PC konvertiert. Schon im Oktober können Sie sich in drei Spielmodi und auf vier Strecken die Haare ins Gesicht wehen lassen, ausbaufähige Bikes und zahlreiche Multiplayer-Features gibt's kostenlos dazu. **cb**

Info: Psygnosis, Eurohaus, Lyoner Str. 26, 60528 Frankfurt/Main.

Mission Disk Der Industriegigant

WISIM **Business not as usual**

Nachschlag für angehende Industriemanager. Wer sich tatsächlich schon durch alle Missionen und die Kampagne von Der Industriegigant geklickt hat, darf sich im November auf mehr freuen. Der Zusatz-Silberling enthält neben zig neuen Szenarien auch spielerische Updates. Schiffe und Flugzeuge komplettieren das Transportsystem, neue Statistiken und Übersichtsgrafiken erleichtern die Analyse. Besonders lobenswert für eine Mission-CD sind aber die drei komplett neuen Industriezweige, die Jungmanagers Anlageplanung erschweren und zwölf neue Produkte ermöglichen. Zusätzlich spendiert Ihnen JoWood Productions noch ein weiteres Grafikset, das auch mit dem bereits vorhandenen Editor funktionieren soll. **cb**

Info: Bomico, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.

HIT-COUNTDOWN

ACTION

Daikatana	3D-Action	Ionstorm	1. Quartal ´98
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	Okt ´97
Descent 3	3D-Action	Parallax Software	1. Quartal ´98
Earthsiege 3	Action	Sierra	Nov ´97
Forsaken	3D-Action	Probe	Okt ´97
Frogger	Geschicklichkeit	Hasbro Interactive	Nov ´97
G-Police	Action	Psygnosis	3. Quartal ´97
H.E.D.Z.	Action	Hasbro Interactive	Okt ´97
Half-Life	3D-Action	Sierra	Nov ´97
Hexen 2	3D-Action	Activision	Aug ´97
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	3. Quartal ´97
MageSlayer	Action	Raven Software	4. Quartal ´97
Mechwarrior 3	Action	MicroProse	Nov ´97
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamics	1. Quartal ´98
Panzer Dragoon 2	Action	Sega	Jan ´98
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	3. Quartal ´97
Shadows of the Empire	Action	LucasArts	4. Quartal ´97
Tomb Raider 2	3D-Action	CORE Design	Nov ´97
Turok	Action	Acclaim	4. Quartal ´97
Virtua Fighter 2	Beat 'em Up	Sega	Sep ´97
Wing Commander Prophecy	Action	Origin	4. Quartal ´97

ADVENTURE

Blade Runner	Adventure	Virgin/Westwood Studios	4. Quartal ´97
Curse of Monkey Island (MI 3)	Adventure	LucasArts	3. Quartal ´97
Floyd	Adventure	Adventure Soft	Aug ´97
King's Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	Sierra	Dez ´97
Myst 2: Riven	Adventure	Broderbund	Sep ´97
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra	4. Quartal ´97
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	1. Quartal ´98
Star Trek: Return to Vulcan	Adventure	Interplay	4. Quartal ´97
The X-Files	Adventure	Fox Interactive	Sep ´97
WarCraft Adventure: Lords of the Clan	Adventure	Blizzard	Nov ´97
Woodruff 2	Adventure	Sierra/Coktel Vision	4. Quartal ´97
Zork: Grand Inquisitor	Adventure	Activision	Sep ´97

RENNSPIEL

Daytona USA Deluxe Edition	Rennspiel	Sega	Okt ´97
Power F1 Version 2.0	Rennspiel	Eidos Interactive	Nov ´97
Sega Touring Car	Rennspiel	Sega	Feb ´98
SODA Offroad Racing	Rennspiel	Sierra/Papyrus	4. Quartal ´97
Vette	Rennspiel	MicroProse	3. Quartal ´97

ROLLENSPIEL

AD&D: Descent to Undermountain	Rollenspiel	Interplay	Aug ´97
Birthright	Rollenspiel	Sierra	Okt ´97
Return to Krondor	Rollenspiel	7th Level	1. Quartal ´98
The Dark Project	Rollenspiel	Looking Glass	Nov ´97
The Elder Scrolls: Redguard	Rollenspiel	Bethesda Softworks	Nov ´97
Ultima 9	Rollenspiel	Origin	4. Quartal ´97
Ultima Online	Rollenspiel	Origin	3. Quartal ´97

SIMULATION

Armored Fist 2.0	Panzer-Simulation	Novalogic	Aug ´97
CART – Precision Racing	Rennsimulation	Microsoft	Dez ´97
F1 Racing Simulation	Rennsimulation	Ubi Soft	Sep ´97
Falcon 4.0	Kampfflugzeug-Simulation	MicroProse	Nov ´97
Flight Unlimited 2	Flugsimulation	Looking Glass	Okt ´97
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Sierra/Papyrus	4. Quartal ´97
M1 Tank Platoon 2	Panzer-Simulation	MicroProse	1. Quartal ´98
MS-Flugsimulator 8.0	Flugsimulation	Microsoft	4. Quartal ´97
Red Baron 2	Flugsimulation	Sierra	Okt ´97
Sierra Pro Pilot	Flugsimulation	Sierra	4. Quartal ´97
TFX 3: F22	Kampfflugzeug-Simulation	DID	Okt ´97
X-Car	Rennsimulation	Virgin/Bethesda Softworks	Sep ´97

SPORT

04.04.02	Fußball-Simulation	Virgin	Okt ´97
FIFA 98: Road to World Cup	Fußball-Simulation	EA Sports	4. Quartal ´97
Great Courts 3	Tennis-Simulation	Blue Byte	3. Quartal ´97
NBA Live 98	Basketball-Simulation	EA Sports	4. Quartal ´97
NHL Breakaway Hockey	Eishockey-Simulation	Acclaim	Sep ´97

STRATEGIE

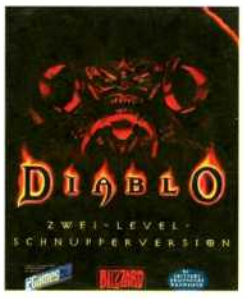
Age of Empires	Aufbau-Strategiespiel	Microsoft	Okt ´97
Anno 1602	Aufbau-Strategiespiel	Sunflowers/MAX Design	Okt ´97
Civilization 3	Strategie (rundenbasiert)	MicroProse	4. Quartal ´97
Close Combat 2: Die Brücke von Arnheim	Strategie (Echtzeit)	Microsoft	Okt ´97
Dark Reign	Strategie (Echtzeit)	Activision	Okt ´97
Demonworld	Strategie (rundenbasiert)	Ikarion	Nov ´97
Dominion	Strategie (Echtzeit)	7th Level	Nov ´97
Guardians: Agents of Justice	Strategie (Echtzeit)	MicroProse	1. Quartal ´98
Incubation	Strategie (rundenbasiert)	Blue Byte	Sep ´97
Lords of Magic	Strategie (Echtzeit)	Sierra	Dez ´97
Mayday	Strategie (Echtzeit)	Media Publishing	Okt ´97
Mech Commander	Strategie	MicroProse	3. Quartal ´97
Monopoly Star Wars Edition	Brettspiel-Umsetzung	Hasbro Interactive	Okt ´97
Outpost 2	Strategie (Echtzeit)	Sierra	Sep ´97
Pax Imperia: Eminent Domain	Strategie (rundenbasiert)	THQ	Sep ´97
Populous 3: The Third Coming	Strategie (Echtzeit)	Electronic Arts	4. Quartal ´97
Rebellion	Strategie (rundenbasiert)	LucasArts	Sep ´97
Siege	Strategie (Echtzeit)	Konami	4. Quartal ´97
SimCity 3000	Aufbau-Strategiespiel	Maxis	Dez ´97
StarCraft	Strategie (Echtzeit)	Blizzard	Okt ´97
Worms 2	Strategie (Echtzeit)	Team 17	4. Quartal ´97

WISIM

Clubmanager ´97/98	Wirtschaftssimulation	Attic	Sep ´97
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software 2000	Sep ´97
Flughafen-Manager	Wirtschaftssimulation	21st Century	3. Quartal ´97
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	Okt ´97
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	

Die Siedler 2, Diablo, Earth 2140

GEMISCHT **Reichlich Zusatzfutter für den Spielehunger zwischendurch**



Rund 180 Siedler-Karten erhalten Blue Byte-Fans mit der **Gold Edition**, mit der die Mülheimer zu ihrem Hit noch einmal ein interessantes Paket geschnürt haben. Der „goldene" Silberling offenbart zum Preis von ca. DM 120,- die **Siedler 2**-Vollversion, die beiden Mission-CDs inklusive Veni, Vidi, Vici und 130 ausgesuchte Levels von Siedler-Fans aus aller Welt. Geniales auch von Blizzard und Bomico: Sollte es wirklich noch jemanden geben, der das Action-Rollenspiel **Diablo** nicht kennt, kann dem abgeholfen werden. Für nur DM 5,- ist eine **Zwei-Level-Schnupperversion** inklusive 32seitigem Handbuch erhältlich. Nachschub liefert auch Topware für sein Echtzeit-Strategical **Earth 2140**. Der **Mission Pack 1** enthält für DM 29,95 zwei komplette Kampagnen à 25 Levels, 20 neue Multiplayer-Szenarien und einige Goodies. Alle drei Produkte sind ab September im Handel erhältlich.

PC Spiel des Jahres
nominiert zum
1997
NOMINIERT ZUM
SPIEL DES JAHRES
PC ACTION GOLD
PC ACTION GOLD
POWER PLAY 90%
AWARD
PC Games
PC GAMES 94%
MDK
BRUTY
FÜR PC CD-ROM
http://www.shiny.com
Shiny ENTERTAINMENT™
DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH

MDK
"KEIN ANDERES SPIEL HAT UNS MEHR BEEINDRUCKT ALS MDK"
- OLIVER MENNE (PC GAMES 4/97)
"MDK BRENNT EIN PRÄCHTIGES FEUERWERK AN NEUEN IDEEN UND ABWECHSLUNGSREICHEN LEVELS AB."
-JÖRG LANGER (PC PLAYER 5/97)
"REVOLUTION IM ACTION-GENRE"
-POWER PLAY 3/97
"SUPER GRAFIK, WAHNSINNS-EFFEKTE UND TOTALE ACTION - GENIAL!"
-GÖTZ G. AUS DÜSSELDORF

Aus der Tiefe des unendlichen und tintenschwarzen Alls heraus, erscheinen die Stream Riders.

Diese Wesen sind das absolut Böse und landen über riesige Energiewellen auf der Erde. Sofort kriechen aus diesem Chaos heraus acht gigantische Alienstädte über die Oberfläche der Erde und zerstören alles, was Ihnen in den Weg kommt.

Üble Aussichten für die Erde... Obwohl, es gibt eine Hoffnung! Dr. Fluke Hawkins, Kurt und den ausgeflippten Hund Max. Mit den bizarren Erfindungen des Professors und einem einzigartigen Kampfanzug ausgestattet, beginnt Kurt den fast aussichtslosen Kampf gegen die Aliens...

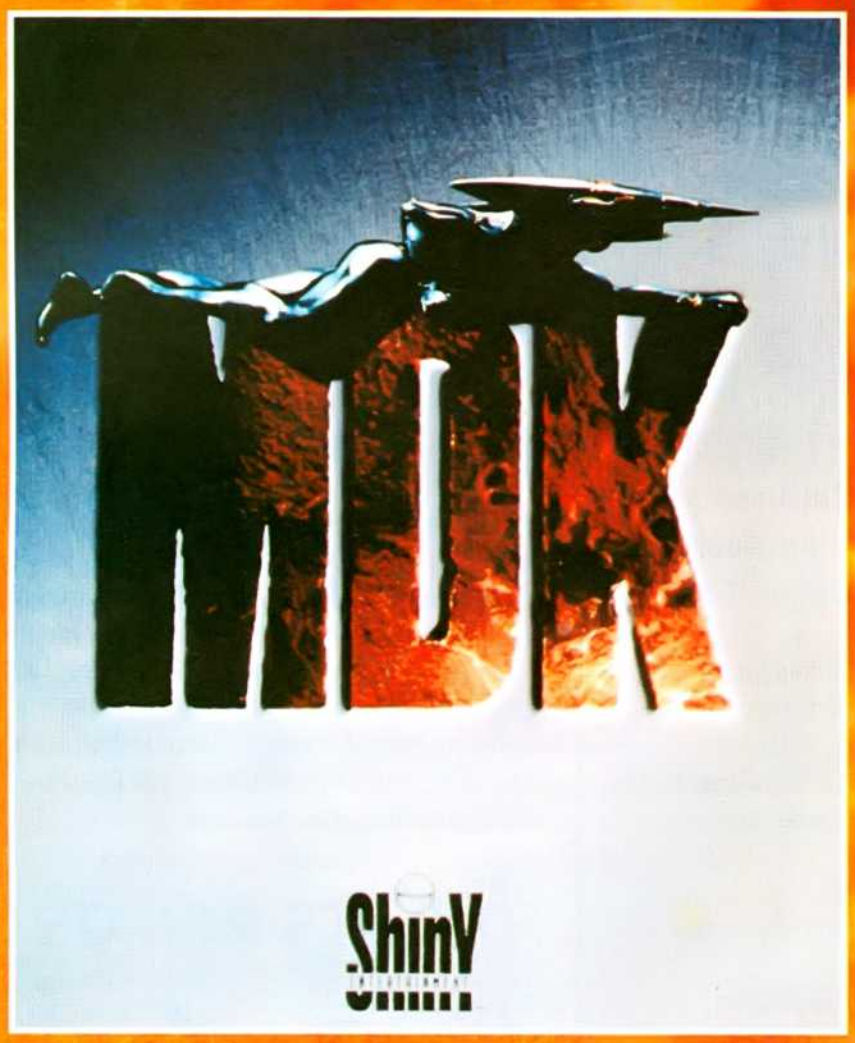
Nutze die aussergewöhnlichen Fähigkeiten deines Kampfanzuges und vernichte die Aliens entweder im 3D-Nahkampf oder verpass' Ihnen als Heckenschütze einen ordentlichen Schuss. Aber Vorsicht, deine Gegner sind nicht so dumm wie sie aussehen...

"MDK DEKLASSIERT MIT EINEM HANDSTREICH
EINEN GROSSTEIL DER 3D-KONKURRENZ.
HIER STIMMT ALLES."
- PETER STEINLECHNER (POWER PLAY 3/97)

"EINMAL ANFANGEN, NIE WIEDER AUFHÖREN!"
-PHILIPPE C. AUS KÖLN

49.95DM

(UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG)



JETZT ZU HABEN BEI

SATURN

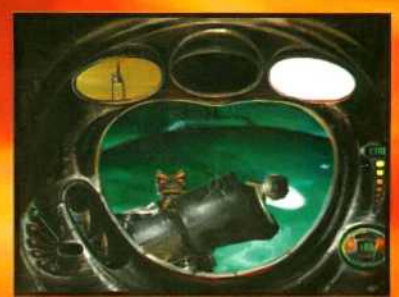
KARSTADT

Media Markt

ProMarkt
TV · VIDEO · HIFI · CD · FOTO · TELECOM · PC · ELEKTRO

KAUFHOF + Hertie
ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE

MDK (C) 1996 SHINY ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MDK AND ALL RELATED CHARACTERS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SHINY ENTERTAINMENT, INC. ©ACCLAIM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ACCLAIM IS A DIVISION OF ACCLAIM ENTERTAINMENT.



FUN ONLINE: EVOLUTION-WETTBEWERB

Gegen Ende dieses Jahres wird Egmont Interactive die deutsche Version des Discovery Channel-Titels Evolution veröffentlichen. Schon jetzt ist klar, daß dieses Strategiespiel zumindest in einer Hinsicht die meisten Mitbewerber im Genre übertrumpft: Es deckt einen Zeitraum von 360 Millionen Jahren ab, und Sie haben zusammen mit bis zu fünf Mitspielern die Möglichkeit, die Geschichte unseres Planeten neu zu schreiben.

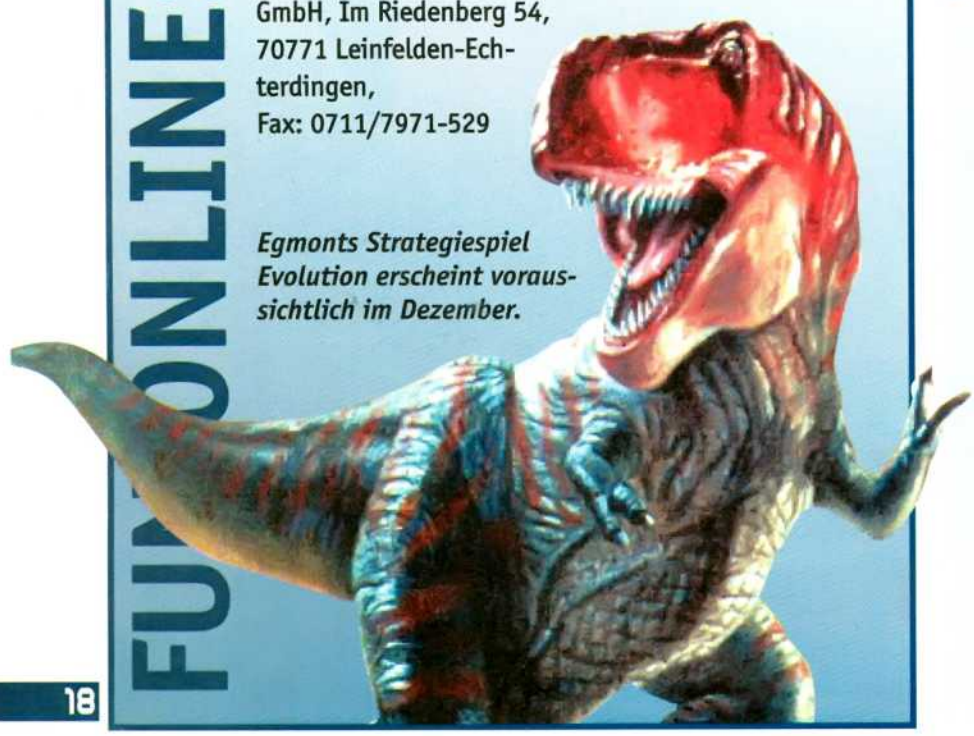
Keiner weiß genau, wie die Evolution in allen Einzelheiten wirklich abgelaufen ist – Egmont Interactive lädt Sie deshalb ein, Ihre Vorstellungen über den Werdegang der Erde in einer kleinen Animation (30-60 Sekunden) oder einem Artwork kundzutun.

Falls Sie sich entschließen, an dem Gewinnspiel teilzunehmen, können Sie vielleicht einen der folgenden Preise abgreifen:

1. Preis:	**DM 1.500,-**
2.-5. Preis:	**je DM 150,-**
6.-10. Preis:	**je 1 CD-ROM Evolution von Discovery Multimedia**
11.-20. Preis:	**je 1 Fun Online-Mousepad und 1 Fun Online-T-Shirt**

Der Beitrag des Hauptgewinners wird auf der Evolution-CD-ROM der Allgemeinheit zugänglich gemacht. Einsendeschluß für den Evolution-Wettbewerb ist der 31. Oktober 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Nicht teilnehmen dürfen Mitarbeiter der Egmont Interactive GmbH und deren Angehörige. **ha**

Info: http://www.egmont.de, Egmont Interactive GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen, Fax: 0711/7971-529



Egmonts Strategiespiel Evolution erscheint voraussichtlich im Dezember.

TEACs satter Sound

Formschön, ergonomisch und leistungsfähig: die Aktiv-Lautsprecher-Systeme von TEAC.

Speziell die Besitzer von Multimedia-PCs ohne integrierte Lautsprecher will TEAC mit den Aktivboxen-Systemen PowerMax 120 und PowerMax 240 ansprechen. Bei beiden Produkten wurde Wert auf Ergonomie gelegt: Lautstärke-, Bass- und Höhenregler sowie eine Loudness-Taste beim 240er-System befinden sich an der Gehäusefront und lassen sich bequem erreichen. Auch die technischen Daten können sich sehen lassen: Das Speakerpaar PowerMax 120 liefert eine Leistung von 120 Watt PMPO und deckt einen Frequenzbereich von 50.000 bis 20.000 Hz ab, während die 240er-Ausführung 240 Watt PMPO und einen Frequenzbereich von 40.000 bis 20.000 Hz bietet. Die Preise, zu denen die Systeme in den Handel kommen sollen, stehen noch nicht fest. **ha**

Info: TEAC Deutschland GmbH, ICP Division, Bahnstraße 12, 65205 Wiesbaden, http://www.teac.de

FOTO DES MONATS

Glückwunsch! Leser Hagen Kuthe aus Bad Harzburg war es als Hauptgewinner des Interstate ´76-Wettbewerbs vergönnt, einige Runden in einem echten Formel Ford-Rennwagen zu drehen. Ort des Geschehens: die Motorrad Grand Prix-Strecke von Zaandvoort in Holland. Das Bild zeigt "Racing-Hagen" zusammen mit Productmanager Susanne Schäfer und PR-Manager Dagmar Schäfer von Bomico.

Booklet und Inlay-Karte zur Cover CD.
Alle Anleitungen auf einen Blick.

★GRATIS★

PC ACTION 10/97 CD-ROM

PC ACTION

Demos

Beasts and Bumpkins
Buccaneer
Dark Earth
Dreams to Reality
Dungeon Keeper
Formel 1
Imperialismus
Jurassic War
Lomax
Lords of the Realm 2 - Siege Pack
Mass Destruction
Montezuma - Der Fluch der Azteken
Overboard
Panzer General IID
Ritter der Azubis
Sandwarriors
Shadows of the Empire
Worldwide Soccer
X-Car: Experimental Racing

Updates

3D Ultra Minigolf V1.1 (eng)
688i Hunter/Killer
Realismus-Patch (deu)
Betrayal in Antara V1.10 (eng)
C&C2 V1.08 (deu)
Creatures V2.0 (eng)
EF 2000 Tactcom
Graphics-Patch (deu)
Extreme Assault 3Dfx-Patch (deu)
Formel 1 Joystick / 3DFX
Grand Prix Manager 2 V1.02 (deu)
Interstate ´76 V1.081 D3D
Lords of the Realm 2
Siege Pack Patch #1 (eng)
MechWarrior 2 V1.10 DOS
MechWarrior 2 V1.10 W95
Pandemonium Cyrix Patch
Tomb Raider Mystique
Patch V1.02 (eng)
Tomb Raider PowerVR Patch (eng)
Vermeer V1.3 (deu)

Tools

AOL Zugangssoftware
+ 50 Freistunden
Dungeon Keeper Kreaturen-Editor
Hex-Edit 16 Bit
Hex-Edit 32 Bit
Nascar Racing 2 Tracks
Little Big Adventure 2 Savegames
Spielerforum: Der Industriegigant
WarLords 3 Savegames

Lesersoftware

Dungeon Keeper Savegame
Explosive
KKND Mission
Labyrinth
Magic World
Surfbrett
Warcraft 2 Kampagne

Reportage

Cyber Talk:
Leviathan - The Tone Rebellion

INHALT 10/97

PC ACTION 10/97 CD-ROM

Computer ´97

Die vom ICP Verlag in Zusammenarbeit mit der Pro Concept GmbH alljährlich in Köln ausgerichtete Computermesse hat sich mit durchschnittlich 62.000 Besuchern pro Jahr zu einer der beliebtesten Veranstaltungen dieser Art in Deutschland entwickelt. Auch heuer haben Computer-Freaks vom 14. bis 16. November in den Hallen 11 und 12 auf dem Kölner Messegelände wieder die Möglichkeit, systemübergreifende Hard- und Software, Online- und Multimedia-Angebote zu begutachten. Informative Seminare, Showveranstaltungen, Wettbewerbe und ein Internet-Café zum Probesurfen runden das vielseitige Messeprogramm ab. Erstmals in diesem Jahr können die Besucher die Messe auch zum direkten Einkauf nutzen und dabei so manches Schnäppchen mit nach Hause tragen. **ha**
Info: http://www.computer97.de, Tel.: 0201/8954066

Nominierungen zum PC-Spiel des Jahres 1997

Mitte September ist es wieder soweit: Der Computec Verlag wird im Rahmen seines traditionellen „VIP-Events" das PC-Spiel des Jahres 1997 küren. Folgende Games wurden von den Redaktionen als Anwärter für diesen begehrten Titel nominiert:

- C&C Alarmstufe Rot (Westwood/Virgin)
- Diablo (Blizzard/Bomico)
- Dungeon Keeper (Bullfrog/Electronic Arts)
- MDK (Shiny Entertainment/Acclaim)
- Tomb Raider (Core Design/Eidos)

CD-ROM

INHALT

Demos
Beasts and Bumpkins
Buccaneer
Dark Earth
Dreams to Reality
Dungeon Keeper
Formel 1
Imperialismus
Jurassic War
Lomax
Lords of the Realm 2 - Siege Pack
Mass Destruction
Montezuma - Der Fluch der Azteken
Overboard
Panzer General IID
Ritter der Azubis
Sandwarriors
Shadows of the Empire
Worldwide Soccer
X-Car: Experimental Racing

Updates
3D Ultra Minigolf V1.1 (eng)
688i Hunter/Killer
Realismus-Patch (deu)
Betrayal in Antara V1.10 (eng)
C&C2 V1.08 (deu)
Creatures V2.0 (eng)
EF 2000 Tactcom
Graphics-Patch (deu)
Extreme Assault 3Dfx-Patch (deu)
Formel 1 Joystick / 3DFX
Grand Prix Manager 2 V1.02 (deu)
Interstate ´76 V1.081 D3D
Lords of the Realm 2
Siege Pack Patch #1 (eng)
MechWarrior 2 V1.10 DOS
MechWarrior 2 V1.10 W95
Pandemonium Cyrix Patch
Tomb Raider Mystique
Patch V1.02 (eng)
Tomb Raider PowerVR Patch (eng)
Vermeer V1.3 (deu)

Tools
AOL Zugangssoftware
+ 50 Freistunden
Dungeon Keeper Kreaturen-Editor
Hex-Edit 16 Bit
Hex-Edit 32 Bit
Nascar Racing 2 Tracks
Little Big Adventure 2 Savegames
Spielerforum: Der Industriegigant
WarLords 3 Savegames

Lesersoftware
Dungeon Keeper Savegame
Explosive
KKND Mission
Labyrinth
Magic World
Surfbrett
Warcraft 2 Kampagne

Reportage
Cyber Talk:
Leviathan - The Tone Rebellion

PC ACTION 10/97

INHALT VOLLVERSION

Congo

Erleben Sie den Abstieg nach Zinj, das endgültige Dschungelabenteuer aus erster Hand. Wagen Sie sich weit ins unerschlossene Congo auf der Suche nach seltenen Diamanten, die in der legendären Stadt Zinj versteckt sind. Stürzen Sie sich in dieses tödliche Abenteuer - exotischer Urwald, reißende Flüsse, feuerspeiende Vulkane und bedrohliche Feinde warten. Sie haben die beste Ausrüstung, aber ohne gute Strategien und Kombinationsvermögen haben Sie keine Chance.

PC ACTION PLUS 10/97

CD-ROM

Klangvolles von Interact

Wer mit dem Gedanken spielt, seinem Multimedia-PC ein Paar neue, qualitativ hochwertige Lautsprecher zu spendieren, wird bei Interact fündig: Das 180 Watt starke 2 Wege-Lautsprechersystem Aerospace Extreme Deluxe bietet vier verschiedene Surroundeffekte (Normal, Theater, Konzerthalle, Live) und verfügt neben Baß- und Höhenregler auch über eine praktische, an der Frontseite angebrachte Kopfhörerbuchse. Soundlink Ceron 5 hingegen ist ein platzsparendes 160 Watt-Subwoofer-System. Der sehr kompakte Woofer findet bequem auf dem Schreibtisch Platz und enthält zwei Drehknöpfe zur Regulierung von Lautstärke und Bässen. Die beiden kleinen Satelliten können auch direkt am Monitor angebracht werden. Sowohl das Aerospace Extreme Deluxe- als auch das Soundlink-System liefern eine überzeugende Klangqualität und sind für jeweils DM 149,- im Fachhandel zu haben. **ha**

Info: Interact of Europe – Jöllenbeck GmbH, Postfach, D-27404 Weertzen

Aerospace Extreme Deluxe erlaubt mit vier Surroundeffekten sowie Baß- und Höhenregler die individuelle Anpassung des Klangbilds.

Für Leute, die vor lauter Peripherie nur noch wenig Platz auf ihrem Schreibtisch haben, bietet sich das kompakte Subwoofersystem Soundlink Ceron C5 an.

HOTLINES

- **Acclaim**
  02 11-5 23 32 22 — 24 Stunden am Tag
- **Activision**
  0 61 07-94 51 45 — Mo-Fr 15⁰⁰-18⁰⁰
- **Art Department**
  02 34-9 32 05 50 — Mo-Fr 15⁰⁰-18⁰⁰
- **Ascaron**
  0 52 41-96 69 33 — Mo-Fr 14⁰⁰-17⁰⁰
- **Attic**
  0 74 31-5 43 23 — Mo-Fr 8⁰⁰-18⁰⁰
- **Blue Byte**
  02 08-4 50 88 88 — Mo-Do 15⁰⁰-19⁰⁰, Fr 15⁰⁰-19³⁰
- **BMG Interactive**
  01 80-530 45 25 — Mo-Fr 10⁰⁰-17⁰⁰
- **Bomico**
  0 61 07-94 51 45 — Mo-Fr 15⁰⁰-18⁰⁰
- **Capstone**
  0 40-39 11 13 — Mo-Do 15⁰⁰-18⁰⁰
- **Disney Interactive**
  0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11⁰⁰-19⁰⁰
- **EF Multimedia**
  0 52 41-97 19 19 — Mo-Fr 11⁰⁰-20⁰⁰
- **Egmont Interactive**
  0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18⁰⁰-20⁰⁰
- **Eidos Interactive**
  0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11⁰⁰-13⁰⁰, 14⁰⁰-18⁰⁰
- **Electronic Arts**
  0 24 08-94 05 55 — Mo-Fr 10⁰⁰-12⁰⁰, 14⁰⁰-17⁰⁰
- **Funsoft**
  0 21 31-96 51 11 — Mo, Mi, Fr 15⁰⁰-18⁰⁰
- **Greenwood Entertainment**
  02 34-9 32 05 55 — Mo-Fr 15⁰⁰-18⁰⁰
- **Ikarion Software**
  02 41-470 15 20 — Mo-Fr 15⁰⁰-18⁰⁰
- **Infogrames**
  02 21-4 54 31 06 — Mo-Fr 15⁰⁰-18⁰⁰
- **Konami**
  02 21-61 23 52 — Mo-Fr 17⁰⁰-20⁰⁰
- **Magic Bytes**
  0 52 41-97 19 99 — Mo-Fr 17⁰⁰-19⁰⁰
- **Max Design**
  00 43-3 68 72 41 47 — Mo-Fr 15⁰⁰-18⁰⁰
- **MicroProse**
  0 52 41-94 64 80 — Mo, Mi 14⁰⁰-17⁰⁰
- **Mindscape**
  02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15⁰⁰-18⁰⁰
- **Navigo**
  0 89-324 66 222 — Mo-Fr 13⁰⁰-18⁰⁰
- **NEO**
  00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15⁰⁰-18⁰⁰
- **Nintendo**
  01 30-58 06 — Mo-Fr 11⁰⁰-19⁰⁰
- **Philips Media**
  0 61 07-94 51 45 — Mi, Fr 15⁰⁰-18⁰⁰
- **Psygnosis**
  0 69-66 54 34 00 — Mo-Fr 9⁰⁰-19⁰⁰
- **Ravensburger Interactive**
  07 51-86 19 44 — Mo-Do 16⁰⁰-19⁰⁰
- **Sega**
  0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10⁰⁰-18⁰⁰
- **Sierra Coktel Vision**
  0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9⁰⁰-19⁰⁰
- **Software 2000**
  0 52 41-98 60 10 — Mo-Fr 11⁰⁰-13⁰⁰, 14⁰⁰-18⁰⁰
- **Starbyte Software**
  02 34-68 04 94 — Mo 16⁰⁰-18⁰⁰
- **Ubi Soft**
  02 11-3 38 00 33 — Mo-Fr 9⁰⁰-18⁰⁰
- **Viacom New Media**
  01 30-82 01 15 — Mo-Fr 9⁰⁰-17⁰⁰
- **Virgin**
  0 40-39 11 13 — Mo-Do 14⁰⁰-18⁰⁰
- **Warner Interactive**
  0 40-27 85 53 06 — Di, Mi, Do 15⁰⁰-18⁰⁰

Aztech WaveRider Platinum 3D

Mit der neuen WaveRider Platinum 3D-Soundkarte von Aztec können dank der neuentwickelten „Compound Synthesis Engine" simultan sage und schreibe 96 Stimmen wiedergegeben werden. Die Karte baut auf das 32 Stimmen-Board WaveRider Pro32 3D auf, das die Klangverarbeitung selbst übernimmt und die CPU damit entlastet. 3D-Sound- und Wavetable-Komponenten sind auf der WaveRider Platinum 3D bereits integriert, so daß kein nachträgliches Aufrüsten erforderlich wird. Der neuen Aztec-Karte, die im Handel für DM 149,- angeboten wird, liegen 14 Multimedia-Programme (u. a. MIDI Orchestrator Plus) bei. **ha**

Viel Leistung zu einem günstigen Preis verspricht die neue 96 Stimmen-Soundkarte WaveRider Platinum 3D von Aztec.

Info: Aztech Systems GmbH, World Trade Center, Birkenstraße 15, 28195 Bremen, Hotline: 0421/1625640

Pioneer SUPER 24X CD-ROM

Mit dem SUPER 24X CD-ROM bietet Pioneer nicht nur ein Laufwerk mit bemerkenswerter Umdrehungsgeschwindigkeit, sondern führt mit der sogenannten Slot-in-Technologie auch eine neue Einzugsautomatik ein, die die althergebrachte Schublade und den Caddy überflüssig macht. Laut Pioneer erreicht das CD-ROM-Drive eine Transferrate bis zu 3.600 KB/sec. und eine mittlere Zugriffszeit von 75 ms. Der integrierte Vibrationssensor verhindert dabei, daß nicht ganz plane CDs bei hohen Geschwindigkeiten ins Schleudern kommen. Das Laufwerk, das sich sowohl horizontal als auch hochkant einbauen läßt, kostet in der ATAPI-Version DM 275,- und in der SCSI 2-Variante DM 365,-. **ha**

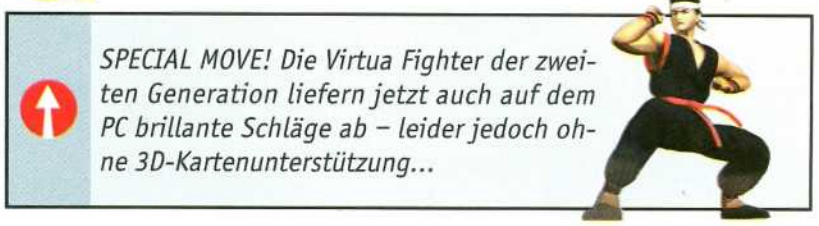
Info: Pioneer Electronics Deutschland GmbH, Multimedia Division, Hanns-Martin-Schleyer-Str. 35, 47877 Willich, Fax: 02154/913360

Pioneers SUPER 24X-CD-ROM-Drive bietet den neuartigen Slot-in-CD-Einzug und kann sowohl horizontal als auch vertikal eingebaut werden.

DIE ANDERE HITPARADE

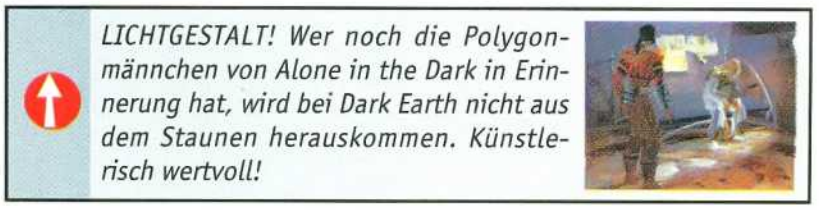
EPISCH! Die phänomenalen Designer von Westwood können anscheinend nicht danebenlangen! Lands of Lore 2 wird dem RPG-Genre sicherlich in Scharen neue Anhänger zutreiben!

WARP 9! Wenn Sie von Captain Kirk persönlich lernen wollen, wie man mit der Enterprise umgeht oder Edelmut gegenüber schurkischen Klingonen zeigt, führt für Sie kein Weg an Star Trek Academy vorbei.



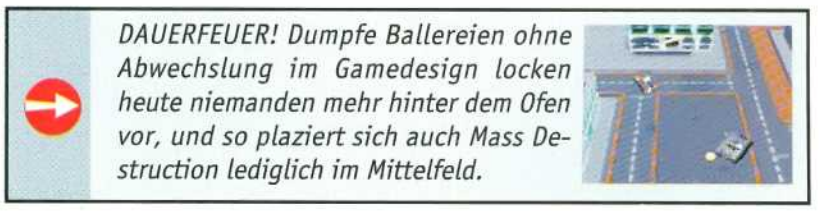
SPECIAL MOVE! Die Virtua Fighter der zweiten Generation liefern jetzt auch auf dem PC brillante Schläge ab – leider jedoch ohne 3D-Kartenunterstützung...

DROGE! In Baphomets Fluch 2 geht's u.a. um Drogen, und das Spiel wirkt auch wie eine solche! Abgefahrene Story mit Langzeitwirkung, technisch top!



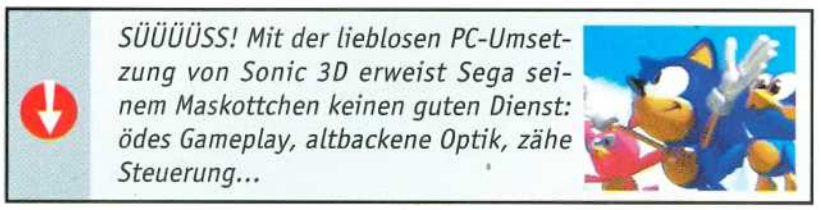
LICHTGESTALT! Wer noch die Polygonmännchen von Alone in the Dark in Erinnerung hat, wird bei Dark Earth nicht aus dem Staunen herauskommen. Künstlerisch wertvoll!

VERDAULICH! Schwerstarbeit beim Spielen, nein danke? Dark Colony verbindet überschaubare Features mit guter Bedienbarkeit zu einem ansprechenden Echtzeit-Strategiemix.



DAUERFEUER! Dumpfe Ballereien ohne Abwechslung im Gamedesign locken heute niemanden mehr hinter dem Ofen vor, und so plaziert sich auch Mass Destruction lediglich im Mittelfeld.

BALLJUNGE! Mit French Open Tennis wird sich Interplay garantiert nicht an die Spitze der Weltrangliste hocharbeiten. Pete Sampras rules!



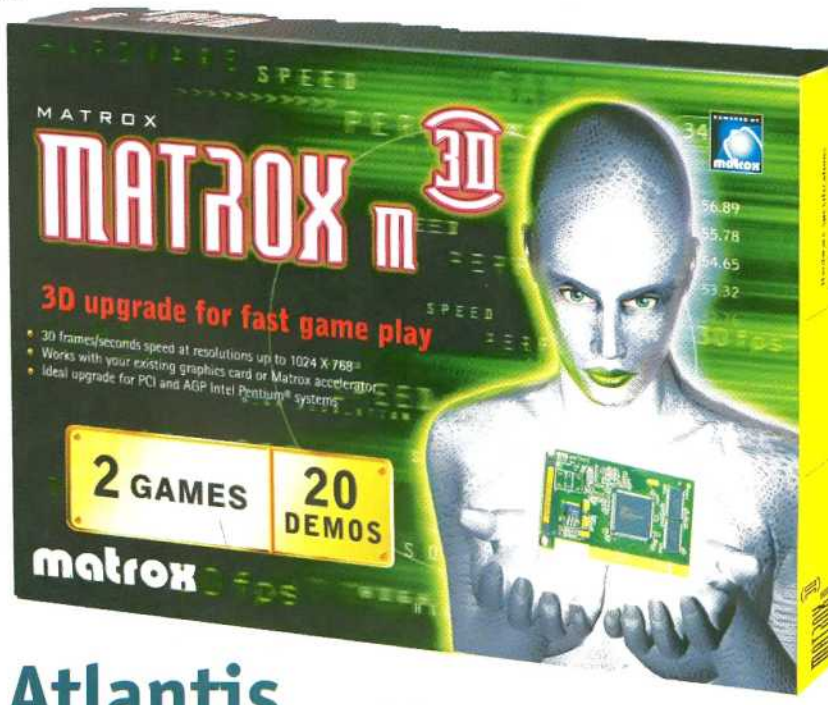
SÜÜÜÜSS! Mit der lieblosen PC-Umsetzung von Sonic 3D erweist Sega seinem Maskottchen keinen guten Dienst: ödes Gameplay, altbackene Optik, zähe Steuerung...

DAUMENKINO! Lupe auspacken für die Mikrofilmchen des FMV-Debakels Taylor French! Und wir dachten, der interaktive Film wäre inzwischen endgültig tot!

Neuer 3D-Beschleuniger von Matrox

Der Grafikkarten- und Chiphersteller Matrox geht in die Offensive, nachdem das für Spieler konzipierte Mystique-Board mittlerweile in einigen Tests Schelte für die 3D-Leistung bzw. -Features erhalten hat. Die Antwort von Matrox ist der Release eines Add-on-Boards namens „m3D", das unter anderem die unbestritten hervorragende 2D-Leistung der Mystique oder der Millennium II (aber auch jeder anderen Karte) um 3D-Power erweitern soll. Der Chip, der diese Aufgabe übernimmt, ist NECs PowerVR PCX2, der auch in den neueren Apocalypse-Boards von Video Logic Eingang gefunden hat. Mit 4MB SDRAM beherrscht die m3D Auflösungen bis 1024x768 Punkte und unterstützt gängige 3D-Effekte. Die Karte soll im 4. Quartal 97 erscheinen und Ultimate Race von Kalisto im Bundle haben. **tb**

Info: http://www.matrox.com/mga/



DER OFFENE BRIEF

VON: SMOKER
AN: INTERPLAY

Betreff:
Antrag auf Versetzung

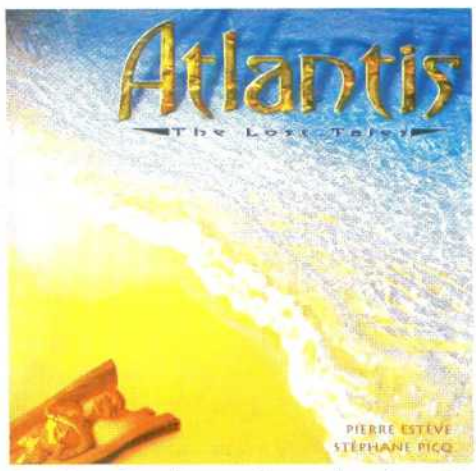
Sehr geehrte Damen und Herren von Interplay,
als ich vor zwei Jahren von Ihrem ehrgeizigen Vorhaben „Waterworld" hörte, war ich sofort begeistert. Nach den Dreharbeiten des einzigartigen Kinofilms, immerhin damals die teuerste Produktion aller Zeiten, hoffte ich, mein Talent für ein ähnlich episches Computerspiel beizusteuern. Die Filmproduzenten scheuten weder Kosten noch Mühen, ein auf ganzer Linie überzeugendes Werk zu schaffen. Künstliche Inseln wurden bei schwerem Seegang mitten im Pazifik errichtet. Jede Platte und Schraube wirkte überzeugend realistisch, um eine stimmungsvolle Atmosphäre perfekt in Szene zu setzen. Mit Schrecken mußte ich mit ansehen, was sie in diesem Fall unter angemessenem Materialeinsatz verstanden. Auf lieblos gestalteten Hintergrundbildern müssen wir unser Dasein fristen. Wir selbst sind nur fürchterliche Pixelhaufen, jeder Identität beraubt. Aber das Schlimmste kommt noch. Im Film haben wir mit den hinterhältigsten Tricks gearbeitet und die engültige Schlacht nur verloren, weil unsere Gegner mehr Glück als Verstand hatten. Bar jeder Intelligenz werfen wir uns in der Computer-Umsetzung den Feinden entgegen und werden durch einfachste Taktiken besiegt. Dieser Zustand ist für mich unerträglich. Nebenbei höre ich von einem Kollegen, der am Projekt Starfleet Academy arbeitet, was für ein wunderbares Leben er dort hat. Hiermit beantrage ich meine Versetzung zur Akademie! Ich würde mich sogar mit einem Posten als einfacher Kadett zufrieden geben.

Aus tiefster Verzweiflung,
Euer Smoker

Atlantis

Zweifellos gehört die Musik von Pierre Esteve und Stéphane Picq zu den eindeutigen Highlights des nicht ganz unumstrittenen Cryo-Adventures Atlantis. Wer daran Gefallen gefunden hat, kann den Soundtrack jetzt bei Shooting Star auch als Audio-Doppel-CD erwerben. Neben guten eineinhalb Stunden an Sphärenklängen erwarten Sie die eindrucksvollsten Cut Scenes aus dem Spiel im Quicktime-Format und ein „Atlantis-Logbuch" mit ausgewählten Skizzen von Landschaften und Charakteren. Wer die CD zu einem Preis von 168 Francs (inkl. Versand und Verpackung) ordern will, wendet sich an die untenstehende Adresse. **ha**

Info: Shooting Star,
20 Avenue d'Ivry,
F75013 Paris, France,
Fax: +33(0)153600091,
http://www.shooting-star.com



Der Soundtrack zum Cryo-Adventure Atlantis ist jetzt bei Shooting Star auch als Audio-Doppel-CD erhältlich.

ONLINE SPIELEN

Auf GAMES ONLINE, dem neuen Onlinespiele-Server, bereitet man sich auf das erste rein deutsche Online-Rollenspiel vor, das Anfang Oktober an den Start geht. Über einen Link auf der PC Action-Homepage (www.pcaction.de) erhält man alle wichtigen Informationen zum bevorstehenden Multiplayer-Rollenspiel Meridian 59. Der Spieler erstellt sich seinen eigenen Charakter und bewegt sich in der 1st-Person-Pespektive durch eine komplette 3D-Welt. Handel, Quests, Kommunikation und Kämpfe sind auf einem Server mit bis zu 2.000 Mitspielern gleichzeitig möglich. Die Gebühren für die Teilnahme richten sich nach der voraussichtlichen Spielzeit und werden wie bei einem Zeitschriftenabo vorab berechnet. Bisher haben sich bereits über 1.000 Rollenspieler angemeldet.

Seit es Menschen gibt,
fürchten sie die Dunkelheit.

SCHOLZ & FRIENDS

Ab dem 1
haben sie alle
Dark Reig

Und es kam der Tag, da ein gewaltiger Sturm ausbrach und der Himmel sich verdüsterte. Und aus diesem Sturm kam das Reich der Finsternis mit seinen Truppen und sollte alles verschlingen – bis auf jene wenigen, die sich ihm entgegenstellten ...

Dark Reign, das Echtzeit-Strategie-Spiel, ist jetzt offiziell im Handel.

AURAN ACTIVISION.

Oktober* n Grund dazu. n kommt.

DARK REIGN
THE FUTURE OF WAR

Im Exklusiv-Vertrieb von: BOMICO http://www.bomico.de

* Voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel.

Formel 1 ´97 • Rennspiel

NEUSTART

Am Vorgänger schieden sich die Geister. Einige Spieler kritisierten die im Vergleich zu Grand Prix 2 etwas dünnere Simulationstiefe, andere – und dazu gehörten auch wir – waren von Gameplay und Präsentation total begeistert. Fakt ist, daß sich Formel 1 allein in Deutschland rund 250.000 mal verkaufte (PSX und PC!) und daß es deshalb nur natürlich ist, wenn in Kürze der Nachfolger in den Händlerregalen auftaucht.

Psygnosis und das englische Team von Bizarre Creations waren im letzten Jahr nicht untätig und kündigen zahlreiche Verbesserungen der neuen Version an. Was alle F1-Fans erfreuen dürfte: Formel 1 ´97 ist das erste Rennspiel, das den kompletten Datensatz der 97er-Saison verwendet. Sämtliche zwölf Teams mit 35 Fahrern wurden also intergriert, auch auf dem PC dürfen sich Schumi 1 im Ferrari, Heinz-Harald Frentzen im Williams und Schumi 2 im Jordan heiße Duelle liefern. Das Persönlichkeitsprofil der Fahrer wurde detaillierter ausgearbeitet. Jeder Fahrer unterscheidet sich in den Punkten Aggressivität, Fehlbarkeit, Bremsverhalten und Überholmanöver. Im Vergleich zum Vorgänger werden daher deutlich vielfältigere Linien gefahren, der spielerische Anspruch steigt, weil die Computerfahrer Druck aufbauen können.

Dies tun sie natürlich wieder auf den original F1-Strecken. Zu den 17 Kursen zählt diesmal auch der frisch gerenderte, österreichische A1-Ring, die Modifikationen der alten Strecken wurden übernommen.

Hier sehen Sie das Rendermodell der Jerez-Strecke von Portugal. Fast alle Kurse mußten umgebaut werden.

Sim gegen Arcade

Das total umgekrempelte Unfallsystem von Formel 1 ´97 sorgt sicherlich für die augenscheinlichsten Highlights. Bei Fahrfehlern fliegen Ihnen plötzlich die Boliden in einem Meter Höhe um die Ohren, der Reifen Ihres Vordermanns verabschiedet sich mit einem lauten Platzer, oder Sie sehen ein Fahrzeug mit rauchendem Motor am Streckenrand stehen. Verantwortlich für die spektakulären Crashs ist nicht zuletzt das deutlich anspruchsvollere Fahrmodell. Der Simulationsmodus ist durch den zusätzlichen Einbau der Features Flaggensystem, Boxenanweisungen und Qualifying spürbar realistischer geworden ist, außerdem wurden auch für die Fahrphysik entscheidende Komponenten wie Abtrieb, Bremsbalance oder

Die Cockpit-Perspektive sieht im Vergleich zur Konkurrenz noch etwas dürftig aus, Instrumente fehlen. Vielleicht ändert sich das noch.

Aufwärts geht's! Kollisionen sehen jetzt wesentlich spektakulärer aus, ziehen aber auch schneller negative Folgen nach sich.

Federung berücksichtigt. Das Programm „merkt" sich auch, wie hart Sie in die Eisen gestiegen sind, ob Räder blockieren und welche Fliegkräfte wirken. Powerslides sind so genauso möglich wie spektakuläre Abflüge. Die Schere zwischen dem nach wie vor vorhandenen Arcade-Modus und der Simulation klafft wesentlich weiter auseinander, so daß bei Formel 1 '97 wirklich beide Spielertypen auf ihre Kosten kommen dürften. Für die Action-Fans wurde auch ein neuer Spielmodus integriert. Bei einem Herausforderungsrennen gegen die gesamte Konkurrenz müssen Sie mindestens in die Punkte kommen, um den nächsten Kurs zu erreichen. Erst derjenige, der alle Strecken als Erster beendet, bekommt Bonuskurse zu sehen. Bei allen Arcade-Modi stehen Ihnen übrigens in den drei wählbaren Schwierigkeitsgraden zunächst nur drei Startpisten zur Verfügung, den Rest müssen Sie sich erst durch entsprechende Leistung „erfah-

Die Ladezeiten vor den Rennen wurden jetzt deutlich verringert.

FEATURE-VERGLEICH

Hier haben wir für Sie die wichtigsten Optionen der beiden Versionen gegenübergestellt. Vergleichen Sie selbst:

Spielerische Änderungen:

Kategorie:	Formel 1	Formel 1 '97
Datensatz	1995er Saison	1997er Saison mit upgedateten Statistiken
KI	Gegner halten an ihrer Linie fest	„Action Intelligenz KI": Gegner fahren ihr eigenes Rennen, machen Fehler und erleiden Schäden
Fahrphysik	recht einfaches Fahrmodell	realistischere Bremsen und Bodenhaftung, dynamische Beschleunigung, Powerslides möglich
Crashs	keine, nur Rempler	Autos können abheben
Schäden	nur Reifenverlust	Reifen- und Flügelverlust, Motorplatzer, zerstörte Karosserien
Wetter	Regenrennen oder Trockenrennen	dynamische Veränderungen während des Rennens
Spielmodi	Arcade und Simulation	Arcade mit mehr Action, Simulation realistischer
Setup	Flügel, Betankung, Schaltung	zusätzlich Abtrieb, Federung, Bremsbalance und Reifenwahl
Training	keins, nur Rennen ohne Gegner	realistische Trainings mit Telemetrie
Flaggensystem	nein	ja
Fahrernamen	fest	editierbar
Boxeninfos	nein	Funkverbindung während des Rennens

Technische Änderungen:

Kategorie:	Formel 1	Formel 1 '97
Detailstufe Autos	hoch	mehr Details
Musik	15 Rockstücke	12 zusätzliche Soundtracks
Sprache	ein Kommentator	zwei Kommentatoren mit mehr Samples
Kameras	fünf	acht inklusive Cockpit-Perspektive
Multiplayer	nein	8 Spieler-Netzwerk
Grafik	3D-Engine	intelligente 3D-Engine stellt zuerst die wichtigsten Polygone dar, dadurch schneller
Anforderungen	3Dfx-only	3Dfx-only

INTERVIEW ZU FORMEL 1 '97

Wir befragten Martyn Chudley, den Chef von Bizarre Creations, zu den wichtigsten Neuerungen von Formel 1 '97:

PCA: Mit welchen Features des Vorgängers wart Ihr unzufrieden?

Martyn: Wir waren schon zufrieden mit dem, was wir in der kurzen Zeit erreicht haben, die wir für Formel 1 hatten. Dennoch gab es da ein paar Dinge: die KI, die Kollisionen, die fehlende Tiefe des Simulations-Modus, das Handling des Arcade-Modus und andere Kleinigkeiten wie z. B. die Ladezeiten. Wie gesagt, das heißt nicht, daß diese Dinge schlecht waren, wir waren nur nicht ganz zufrieden damit.

PCA: Schon klar, aber was sind Deiner Meinung nach die größten Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger?

Martyn: Oh, wir haben so viel verbessert, aber wenn Du so willst, die größten Veränderungen gab es bei der KI, den Unfällen und Schäden am Auto, dem Realismusgrad der Simulation, den Setup-Optionen, dem neuen Sound und dem Kommentar.

PCA: Was ist mit der KI, habt Ihr die wirklich neu programmiert?

Martyn: Ja, für die KI nutzen wir tatsächlich völlig neue Routinen, die mehr Flexibilität und ein glaubwürdigeres Gameplay erlauben. Das Hauptproblem mit der alten KI war das völlige Fehlen von Druck der computergesteuerten Fahrer. Wenn Du in Formel 1 '97 einen Fehler machst, falsch bremst oder die falsche Linie wählst, wirst Du überholt, und zwar ohne eine Kollision. Die Jungs wollen jetzt wirklich gewinnen! Aufgrund der erheblich realistischeren Fahrerprofile machen die Computergegner aber dennoch Fehler, wir haben da ein Zufallsprinzip eingebaut. Also, wenn Du Jean Alesi hinter Dir hast und es gerade anfängt zu regnen, solltest Du ein Auge auf ihn haben.

PCA: Die erste 3D-Engine war schon sehr gut, habt Ihr sie noch verbessert?

Martyn: Ja, die erste Engine war schnell und weich, aber nicht perfekt. Sie mogelte etwas bei der Darstellung weit entfernter Polygone, das haben wir geändert. Außerdem sollte es jetzt nicht mehr zu wackelnden Framerates kommen, auch wenn auf dem Bildschirm viel los ist. Die neue Engine arbeitet dynamisch, d. h. sie stellt die weniger wichtigen Polygone, wie z. B. Gebäudedächer, zuletzt dar. Der Spielablauf wird nicht mehr gestört.

PCA: Mußtet Ihr viele der alten Strecken ändern?

Martyn: Beinahe alle Kurse haben sich gegenüber dem letzten Jahr wegen der FOCA-Auflagen verändert. Bei einigen wurden nur die Auslaufzonen ausgebaut, andere wurden in Teilen komplett umgebaut. Alle diese Änderungen finden sich natürlich auch im Spiel wieder.

PCA: Die Unfälle sehen jetzt wirklich spektakulär aus. Welche Bedeutung haben sie für das Gameplay?

Martyn: Selbst wenn Du ein anderes Auto oder eine Wand nur leicht berührst, bedeutet das normalerweise Performanceverlust. Ohne Flügel steuert sich Dein Wagen viel schwammiger, bei Regen hättest Du keine Chance. Jeder Flügel oder jedes Rad sind übrigens echte 3D-Objekte, in die Du auch hineinrasen kannst, wenn sie auf der Strecke liegen.

PCA: Danke für das Interview!

Gedrängel in der ersten Runde. Im Simulationsmodus kommen Sie da nur heil heraus, wenn Sie defensiv fahren.

Auf den Seitenstreifen geraten Sie bei jeder Lenkbewegung sofort ins Schleudern. Hinten hebt gerade ein Bolide ab, das gibt Bruch!

ren". Der alte und sehr beliebte Leitermodus wurde natürlich nicht über den Haufen geworfen, aber vom Schwierigkeitsgrad her etwas angehoben.

Technisch an der Pole Position

Erstmals bei einem F1-Spiel dürfen sich Speedfans auf dynamische Wetterveränderungen während des Rennens freuen, was auch den strategischen Spielanspruch erhöht. Die Grafikengine wurde ebenfalls aufgepeppt. Bizarre verspricht doppelt soviele Fahrzeugdetails bei gleichzeitiger Performanceverbesserung. Endlich gibt's neben sieben weiteren auch eine Cockpit-Perspektive, auf einen Rückspiegel müssen Sie jedoch nach wie vor verzichten, hier griff man auf die bekannte Sicht-nach-hinten-per-Knopfdruck-Variante zurück. Dafür wurde beim Sound wieder geklotzt. Zusätzlich zu den 15 Rocksongs baute man 12 weitere Musikstücke aus ver-

Harakiri-Piloten rammen Sie auch schon mal ganz unfair.

Auf den Strecken zeichnen sich nun auch Reifenspuren ab.

Aufgereiht wie an der Perlenschnur – die Computerfahrer nutzen den Windschatten jetzt wesentlich effektiver aus.

Das war's dann wohl! Von so einem Crash erholen Sie sich nicht mehr, dafür dürfen Sie sich am Replay erfreuen.

schiedenen Stilrichtungen ein, wahlweise abspielbar in Dolby Surround- oder Q-Sound-Qualität. Für die umfangreichere deutsche Sprachausgabe verpflichtete Psygnosis neben Jochen Mass auch noch Heiko Wasser, was das RTL-Team komplettiert. Wer sich durch diese Herren genervt fühlt, schaltet halt einfach auf Ex-Eurosport-Ikone Murray Walker um. Spätestens im November will Psygnosis Ihnen das ermöglichen, dann werden wir sehen, ob Formel 1 ´97 sich auch so gut spielt, wie sich die Featureliste anhört.

Christian Bigge

Bei Regen verwischt der Bildhintergrund jetzt deutlicher.

Voraussichtlich:	P 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95, 3D-Beschleuniger		
Technik:	SVGA, SB, Dolby Surround, Q-Sound, 3Dfx-only		
Multiplayer:	8 Spieler Netzwerk	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Psygnosis	Erscheint:	November 1997

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

DESIGNED FOR Intel MMX™

Virtua Fighter 2™

akira yuki

größe: 1,80 m
gewicht: 79 kg
augenfarbe: braun
nationalität: japan
beruf: kung fu lehrer
kampfstil: hakkyoku-ken/faust technik
besondere kennzeichen: extreme schnelligkeit, pure aggression
sein spiel: virtua fighter 2 pc

Virtua Fighter 2. Jetzt endlich für PC-CD-ROM.

BLUT-RÜNSTIG.

infos auch im internet: http://www.sega-europe.com

SEGA™ PC

pentium processor 90 MHz+ WINDOWS 95 CD-ROM

akira Sarah Jacky Wolf Jeffry Kage Lion Pai Lau Shun Dural

sega is a tredemark of sega enterprises ltd. © 1997.
Microsoft and Windows are either registered trademarks of Microsoft in the United States and/or other countries. Pentium is a registered trademark of Intel Corporation. Sound Blaster is a trademark of Creative Labs, Inc. © 1995 SEGA ENTERPRISES, LTD. MMX and the MMX Logo are trademarks of Intel Corporation.

UMWE

DIE GROSSE

Anstoss 2

Der Ball ist rund und ein Spiel dauert 90 Minuten? Falsch, denn erstens ist der kleine Ascaron-Ball, der Sie durch die intuitive Iconsteuerung des Fußballmanagers führt, keineswegs immer rund und zweitens dauert eine Anstoss-Saison aufgrund der großen Spieltiefe viel länger als 90 Minuten. Langweilig wird es Ihnen garantiert nicht: alle Ligen bis einschließlich Regionalliga, Karrieremodus, Transfermarkt, Trainingslager, Hallenturniere, Vereinswechsel, Stadionausbauten und fast 200 Statistiken warten auf Sie. Erleben Sie Stadionatmosphäre pur durch über 2.000 vorberechnete 3D-Spielszenen.

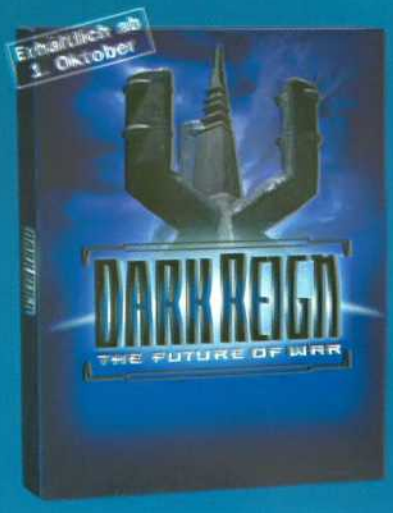
Hardwareanforderung:
Pentium 90 oder höher, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 95 mit DirectX, Soundkarte.

Spiel komplett in deutsch

Artikel-Nr. 1133
Zuzahlung: keine

Dark Reign

Echtzeitstrategie mit den Features, die sich alle wünschen! Verschiedene Terrains mit Bergen und Tälern, Dutzende von Einheiten, eine spannende Kampagne und der Editor, mit dem eigene Karten, Szenarien und Kampagnen erstellt werden können. Hervorragende künstliche Intelligenz. Nur Sie selbst geben an, wie flexibel und entschlossen Ihre Einheiten vorgehen oder aber die Flucht ergreifen, sobald sie beschädigt werden. Gestalten Sie das Terrain zu Ihrem Vorteil im Spiel um, indem Sie Wälder abholzen und Berge abtragen. Dazu die brillante Grafik in SVGA. Die nächste Generation im Genre ist da!



Hardwareanforderung:
Pentium 90 oder höher, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 95 mit DirectX, Soundkarte, 1 MB Grafikkarte

Spiel komplett in deutsch

Artikel-Nr.:1134
Zuzahlung: keine

ALLE SPIELE

Werben Sie einen neuen Abonnenten für PC ACTION oder PC ACTION PLUS, und erhalten Sie als Dankeschön eine der abgebildeten Prämien - kostenlos!

Zur Bestellung: Bitte einfach Abokarte im Heft verwenden!

RFEND

ABOAKTION

Shadow of the Empire

Star Wars pur! Dash Rendar, ein alter Kumpel von Han Solo, soll ein hinterhältiges Attentat auf Luke Skywalker verhindern. In der Rolle des Söldners beschützen Sie den jungen Jedi, befreien Han Solo aus seinem Carbonitgrab und halten Bobba Fett in Schach. Das reinrassige Actionspiel bietet mit Schneegleitern auf Hoth, rasanten Swoop Bike-Rennen, Raumschiff-Kämpfen im Asteroidengürtel und der laserhaltigen Luft der Ich-Perspektive abwechslungsreiches Gameplay. Mit 3D-Beschleunigung und Force Feedback-Unterstützung stößt Lucas Arts damit das Tor zu einer neuen Spiele-Dimension auf.

Hardwareanforderung:
Pentium120 oder höher für 3D-Systeme, 16 MB RAM, 4fach CD-ROM, Windows 95 mit DirectX, 3D-Beschleuniger, Soundkarte.

Spiel komplett in deutsch

Artikel-Nr.: 1135
Zuzahlung: keine

World Wide Soccer

Führen Sie eine von 48 Nationalmannschaften zum WM-Titel, messen Sie sich mit bis zu vier Gegnern im Netzwerk, beweisen Sie beim Elfmeterschießen, daß Sie der Beste sind. Sega bringt mit World Wide Soccer eines der faszinierendsten Konsolen-Fußballspiele auf den PC. Genießen Sie die butterweichen Animationen bei Hechtkopfbällen, Fallrückziehern und Scherenschlägen, dank der differenzierten Steuerung kein Problem. Gestatten Sie sich dazu optimalen Überblick durch die verstellbare 3D-Kamera. Sie suchen schon lange eine Alternative zu Fifa Soccer? Hier ist Sie, überzeugen Sie sich selbst!

Hardwareanforderung:
Pentium 90 oder höher, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 95 mit DirectX, Soundkarte.

Spiel komplett in deutsch

Artikel-Nr.:1136
Zuzahlung: keine

KOSTENLOS

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Übrigens: Sie müssen nicht selbst Abonnent oder Leser sein, um einen neuen Abonnenten zu werben. Bitte beachten: Bei **„Bankeinzug"** erfolgt die Auslieferung der Prämie innerhalb von **14 Tagen**, bei Zahlungsart **„per Rechnung"** müssen Sie mit einer Lieferzeit von **6-8 Wochen** rechnen. Das abgeschlossene Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums gekündigt wird. Die Prämie wird erst nach Bezahlung der Aborechnung verschickt. Das Aboangebot gilt nur für PC ACTION mit CD-ROM und PC ACTION PLUS! Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

Computec Verlag, Gestaltung: G. Fröger, Foto: D. Kortscher

Dark Reign • Strategie

REBELLION

Kaum ein anderes Echtzeitstrategiespiel wird so sehnlichst erwartet wie Dark Reign, das sich mit einer Flut neuer Features von den zahlreichen C&C- und Warcraft-Clones abhebt. Die zusätzliche Zeit durch die Verschiebung auf Oktober nutzt Activision nicht nur, um das Spiel wirklich fertigzustellen, sondern sogar noch zur Integration weiterer Features.

Seit Ewigkeiten hat das Imperium die Wasserreserven der bekannten Galaxis verwaltet und für Frieden und Ordnung gesorgt. Vom ehemaligen Glanz und der Größe des Reichs ist nur wenig übrig. Korruption und skrupelloses Vorgehen stehen auf der Tagesordnung. Zuerst massierte sich in den vernachlässigten Außenbereichen des Imperiums der Widerstand. Die Freedom Guard führt gleich den Rebellen seither Krieg gegen das Imperium. Die Story kommt einem mehr als bekannt vor. Wie in Star Wars sind die Rebellen hoch motiviert und sehr flexibel, müssen sich aber mit minderwertigem Material begnügen. Das Imperium versucht, mit seinen konventionellen Truppen gegen die Guerillataktiken vorzugehen. Im Spiel macht sich das natürlich durch Terrain- und Höhenunterschiede bemerkbar. Offenes Gelände verschafft den Truppen des Imperiums einen Vorteil, da sie so ihre bessere Panzerung, Reichweite und Feuerkraft voll ausspielen können. Wälder, Berge und Täler hingegen erlauben der Freedom Guard, den Spieß umzudrehen.

Einheiten können sich im Wald verstecken, wie auch die schwarzen Flecken hinter den Bäumen beweisen.

Strategie in Echtzeit

Die meisten Vertreter des Genres lassen dem Spieler kaum die Zeit, ausgefeilte Taktiken und Strategien in die Tat umzuset-

Eine Basis benötigt Energie und Wasser, um neue Truppen und Gebäude zu bauen.

Die einzelnen Einheiten verfügen über die unterschiedlichsten Kampffähigkeiten.

Die vier Schwebepanzer nehmen die Kaserne des Gegners aufs Korn und schießen sie in Brand.

zen. Vielmehr zeigt sich in Mehrspielerschlachten immer ein und das selbe Bild: Alle Seiten produzieren einen oder höchstens zwei Einheitentypen, diese dafür in riesigen Massen. Der Ausgang des Gefechts wird durch zahlenmäßige Überlegenheit und schnelle Reaktionen entschieden. Dark Reign versucht erstmals, strategisches Vorgehen zu fördern. Durch die Auswirkungen von Terrain- und Höhenunterschieden auf die Gefechte entstehen nicht nur strategisch wichtige Punkte. Ein Rudel Spider-Bikes wäre in der offenen Feldschlacht einigen Schwebepanzern unterlegen. Zwischen Bergen und Wäldern könnte es jedoch den schnellen und geländetauglichen Spider-Bikes gelingen, die Panzer langsam von allen Seiten aufzureiben. Die Spielgrundlagen ermutigen geradezu, hinterhältige Fallen aufzustellen und langfristig geplante Aktionen in die Tat umzusetzen. Zumindest in der Kampagne wird sich strategisches Vorgehen durchsetzen. Welche Taktik im Internet, über das sich vier Spieler messen können, die höchsten Siegchancen haben wird, dürfte sich bald zeigen.

Koordinierte Intelligenz

Abgesehen von einer hohen künstlichen Intelligenz, die sogar lernfähig sein soll, wird Dark Reign die Möglichkeit bieten, Einfluß auf die automatische Reaktion der Einheiten zu nehmen. Jetzt ist Schluß mit suizidgefährdeten Sammlern. Das nimmt dem Spieler nicht nur lästige Arbeit ab, sondern vertieft die strategischen Möglichkeiten. Aufklärung und kurze Scheinangriffe mit hektischer Flucht lassen sich über das Einheitenmenü automatisch ausführen. Dadurch hat der Spieler genügend Zeit, sich um wirklich wichtige Aufgaben zu kümmern. Mit wenigen Mausklicks wird das Verhalten bestimmt. Dazu muß nur das passende Menü auf der rechten Seite geöffnet werden. Flexibilität, taktisches Vorgehen und wie beherzt sich die Einheit seiner Aufgabe annimmt, läßt sich schnell einstellen.

Schwebende Einheiten können Wasser und Ebenen passieren.

Erforschtes Terrain außer Sichtweite wird grau dargestellt.

Das Menü enthält sechs Unterpunkte, über die sämtliche Befehle gegeben werden. Das Produktionsmenü zeigt die Icons der Einheiten an.

CONSTRUCTION KIT

Dark Reign wird mit einem Editor ausgeliefert, mit dem sich eigene Karten und Szenarios erstellen lassen. Dies ist eigentlich kaum etwas neues. Jedes bessere Echtzeitstrategiespiel dürfte ebenfalls einen Editor enthalten. Activision geht für Dark Reign noch einen Schritt weiter. Es sollen nicht nur Karten gezeichnet, mit Ressourcen bestückt, Gebäude aufgestellt und Einheiten verteilt werden, sondern die ersten Schritte eines Computergegners lassen sich auch noch festlegen.

Sämtliche Szenarios werden in mehreren Schritten erstellt. Für gewöhnlich zeichnet man zuerst das Terrain. Hier steht schon eine riesige Auswahl für jedes Tile-Set zur Verfügung. Die einzelnen Tile-Sets dienen für realistisch wirkende Karten. Dazu gehört zum Beispiel Dschungel oder Wüste. Anschließend werden die Höhen und Tiefen der Karte verändert. Für eine fertige Karte braucht man nur noch die Startpunkte der einzelnen Mitspieler anzugeben. Für ein Szenario geht der Spaß jetzt allerdings erst los. Gebäude und Einheiten können beliebig gesetzt werden. Gleichermaßen läßt sich das Ziel der Mission über die Siegbedingungen verändern. Immer wieder nur sämtliche Gegner zu vernichten wäre ja auch auf Dauer ziemlich eintönig. Falls es auch Computergegner in dem Szenario geben soll, wäre es ratsam, einige Grundeinstellungen vorzunehmen. Komplett ohne Befehle verhält sich zwar der Computer nicht gerade dumm, aber seine Strategien sind vorhersehbar und leicht zu durchschauen. Der Editor bietet jedoch zahlreiche Möglichkeiten, dem Computer Anweisungen zu geben, damit er die kommende Schlacht nicht in den ersten Minuten verliert. Zum einen kann man vorab einstellen, was einzelne Einheiten unternehmen. Entweder man greift hier auf die Möglichkeiten der flexiblen Steuerung des Spiels zurück, oder man setzt einfach Wegpunkte. Sämtliche Aktionen lassen sich natürlich an bestimmten Zeitpunkten festmachen. So wäre es leicht möglich, nach einer Minute vier Scouts auszuschicken, die den Spieler mit Hit&Run-Taktiken bearbeiten. Fünf Minuten später setzt sich dann ein Trupp Panzer in Bewegung. Die Krönung des Editors kommt aber noch. Bis jetzt agiert der Computergegner nur, unabhängig von sämtlichen Aktionen des Gegners. Es lassen sich bestimmte Mechanismen einrichten, auf die der Computer reagiert. Ein einfaches Beispiel wäre ein Auslöser auf einer Ressource. Sobald der Spieler diesen Rohstoff nutzt, wird der Computer aktiv und führt die vorher angegebenen Befehle aus.

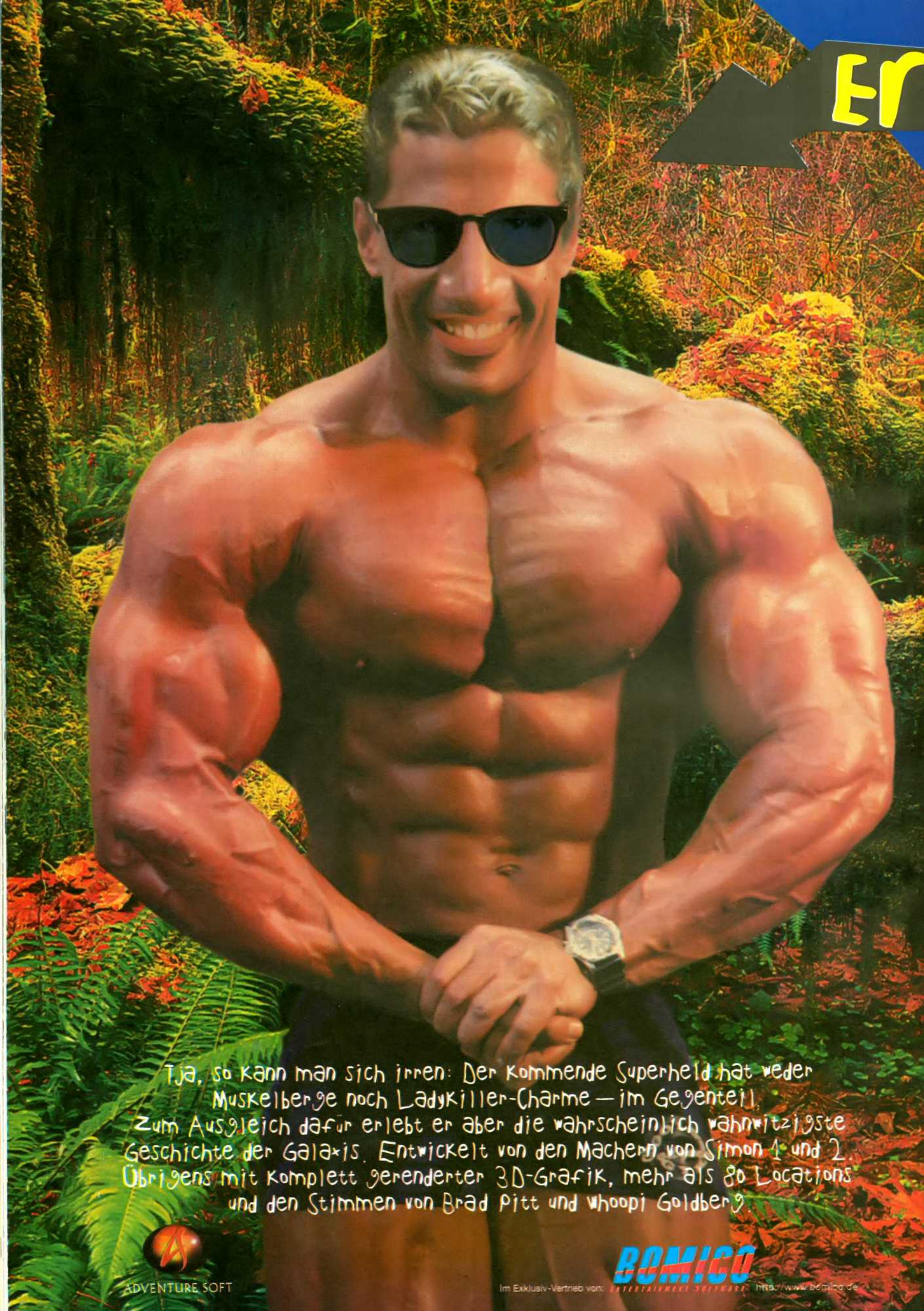
Die 2. Generation

Neben diesen neuen Features, die Dark Reign bereichern und vor bisherigen Echtzeitstrategiespielen auszeichnen, präsentiert es sich technisch nicht so überzeugend und kaum spektakulär. Noch wird jedoch an Dark Reign fieberhaft gearbeitet. Eventuell setzt die endgültige Version auch in puncto Grafik und Soundeffekte neue Maßstäbe. Eine testfähige Version soll bis zur nächsten Ausgabe verfügbar sein. Außerdem sollte man nicht vergessen, daß sich Dark Reign nicht mit Alarmstufe Rot, sondern Total Annihilation, Conquest Earth und Dominion messen muß.

Alexander Geltenpoth

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	8 Sp. Netzw., 4 Sp. Internet
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Activision/Bomico
Erscheint:	Oktober

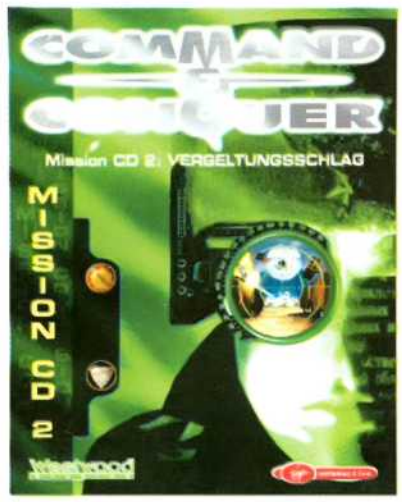
☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft


Er
Tja, so kann man sich irren: Der kommende Superheld hat weder Muskelberge noch Ladykiller-Charme – im Gegenteil.
Zum Ausgleich dafür erlebt er aber die wahrscheinlich wahnwitzigste Geschichte der Galaxis. Entwickelt von den Machern von Simon 1 und 2.
Übrigens mit komplett gerenderter 3D-Grafik, mehr als 80 Locations und den Stimmen von Brad Pitt und Whoopi Goldberg.
ADVENTURE SOFT
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de

ist der größte Held des Universums?

C&C Der Vergeltungsschlag • Strategie

AUFRÜSTUNG



Es ist fast schon eine unendliche Geschichte, die die Westwood Studios mit ihrer Command & Conquer-Serie schreiben. Nach dem Tiberiumkonflikt, Covert Operations, Alarmstufe Rot und Gegenangriff gibt es nun mit einer zweiten Mission CD weiteren Nachschub für die riesige Fangemeinde.

Seit über zwei Jahren ist der Bann des Strategie-Epos' ungebrochen und fesselt viele Spieler an die Monitore. Nicht nur, daß Command & Conquer 1995 mit der Einführung einer Echtzeit-Komponente ein neues Genre begründete, in der Folgezeit sah man sich auch aufgrund des phänomenalen Erfolgs mit einer Unzahl an Nachahmern konfrontiert. Zum Teil handelte es sich dabei um billig produzierte Trittbrettfahrer, andere Entwickler sahen darin jedoch eine Herausforderung und Inspiration und bereicherten die Thematik des Echtzeit-Strategiespiels um eigene intereressante Ideen. Doch nicht nur im Einzelspiel stellten die Westwood Studios ihre Innovationsfreude unter Beweis. Gerade die Einführung des Westwood-Chats, einem „Matchmaking"-Service via TCP/IP-Protokoll im Internet, hielt viele C&C-Veteranen bei der Stange. Enthusiastisch werkeln nach wie vor viele Spieler in unzähligen Online-Ligen an ihrer C&C-Karriere. Mit der neuen Mission CD „Vergeltungsschlag" werden aber nicht nur die Multiplayergefechte um einige neue Features erweitert. Firmenchef Brett Sperry meint dazu: „Die Welt von Alarmstufe Rot ist ein sich ständig erweiterndes Universum der Strategie, der Taktik und der Innovation. Der Vergeltungsschlag ist unser neuester Beitrag, der ein Vielfaches der Spieltiefe bietet, die man gewöhnlicherweise in einer Mission CD vorfindet. Zusätzlich haben wir den Anfragen unserer Fans viel Aufmerksamkeit geschenkt und neue Einheiten für den Ein- und Mehrspieler-Modus, größere und komplexere Karten sowie eine Reihe neuer Missionen geschaffen."

Versteckte Bonus-Einheiten?

Für die rechte Balance und die Güte der Missionen soll das gleiche Design-Team sorgen, das bereits bei Alarmstufe Rot und Gegenangriff tätig war. Allierter und sowjetischer Seite man je drei neue Einheiten (siehe „Die neuen Einheiten") spendiert. Zusätzlich steht beiden Parteien eine Art Erdbeben-Panzer zur Verfügung, der aber nur mit Bedacht einzusetzen ist, da er auch eigenes Material in Schutt und Asche legen kann. Die offizielle Pressemitteilung spricht darüber hinaus noch von einigen „versteckten Geheimnissen". Fakt ist jedenfalls, daß man sich in den 18 Einzelspieler-Missionen, jeweils neun für die beiden Kontrahenten, mehr als vertraut mit den erweiterten taktischen Möglichkeiten des aufgewerteten Waffenarsenals machen kann. Danach dürfte man gewappnet sein, die 100 zusätzlichen Multiplayer-Karten für zwei bis vier Spieler in Angriff zu nehmen. Mit einigen dieser Karten vergrößert Westwood das Spielfeld auf 126x126 Felder, die allerdings nur von Besitzern dieser zweiten Mission CD gespielt werden können. Karten von bisheriger Größe können bekanntermaßen weiterhin via TCP/IP ausgetauscht werden. Dahingegen können im Gegensatz zur vorhergegangenen Mission CD die neuen Einheiten nun auch im Multiplayer-Modus zum Einsatz kommen. Ein Umstand, dem Westwood aufgrund zahlloser E-Mails und Beschwerdebriefe Rechnung getragen hat. Die Runderneuerung der Command & Conquer-Welt wird durch acht neue Industrial-Soundtracks des C&C-Chefmusikers Frank Klepacki komplettiert.

Christian Müller

Vier per Landungsboot in das feindliche Lager verfrachtete Tesla-Panzer können selbst durch die stärkste Batterie von Kanonentürmen brechen und dann ihre zerstörerischen Energieblitze ungehindert umherschweifen lassen.

Richtig eingesetzt ist der M.A.D.-Panzer eine alles vernichtende Waffe. Wenn er wie hier unversehrt durch die gegnerischen Reihen in die Basis gelangt, lassen seine Schockwellen kein Stein auf dem anderen.

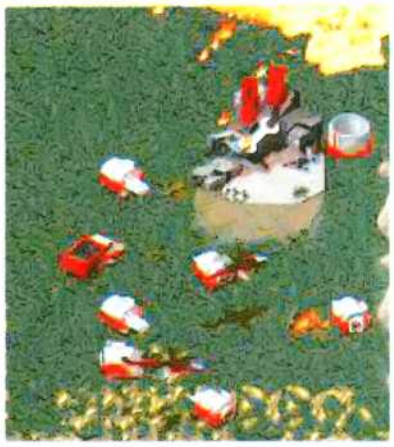
Teuflisch können geballte Angriffe mit den Chronotanks sein. Jeden C&C-Veteranen ergreift die Panik, wenn sich plötzlich fünf dieser Angreifer mitten in der eigenen Basis materialisieren.

DIE NEUEN EINHEITEN

Alliierte

Mechaniker: *Die Infanterie-Einheit verfügt über die Ausrüstung und die Fähigkeit, beschädigte Fahrzeuge mitten im Gefechtsfeld wieder instandzusetzen.*

Sprengwagen: *Dieser Kamikaze-LKW trägt einen nuklearen Sprengsatz auf seiner Ladefläche und detoniert nach entsprechender Fahrtroute an einer angegebenen Stelle.*

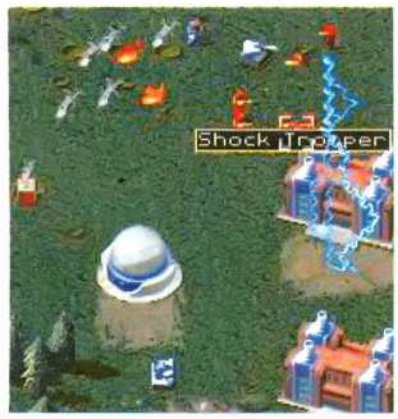


Chrono-Panzer: *Das leicht gepanzerte Fahrzeug kann sich dank der eingebauten Chronosphäre an jedem beliebigen Ort im Einsatzgebiet materialisieren. Nach einer kurzen Ladezeit kann der Vorgang immer wieder wiederholt werden.*

Sowjets

Tesla-Panzer: *Schon aus dem Gegenangriff bekannt, feuert dieses Fahrzeug nach wie vor tödliche Teslablitze ab, es bekam von den Designern ein neues Grafik-Outfit und neue Soundeffekte spendiert.*

Raketen-U-Boot: *Die Munitions-Kammern des schweren Unterseeboots sind mit See-Land-Raketen gefüllt, die über eine enorme Reichweite verfügen.*



Shock Trooper: *Die Infanterie-Einheit hat es in sich. Sie trägt einen kleinen Tesla-Generator in ihrem Rucksack und brutzelt sich ihren Weg frei.*

Beide Seiten

M.A.D.-Panzer: *Dieser modifizierte Mammut-Panzer feuert massive Schallwellen in den Erdboden und löst so ein tödliches Erdbeben aus, das alle in der Nähe befindlichen Fahrzeuge und Gebäude aufs Schwerste beschädigt, auch die eigenen. Infanterie-Einheiten bleiben davon allerdings unberührt.*

Voraussichtlich:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	8 Sp.-Netzw., Modem, TCP/IP
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Westwood Studios
Erscheint:	September

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

INCUBATION
BATTLE ISLE PHASE VIER

„WENN DU ROTE ALARMSTUFEN ZUM GÄHNEN FINDEST...

...DANN GENIESS DIE RUHE VOR DEM STURM...“

-VAL HARRIS-

Blue Byte

Age of Empires • Strategie

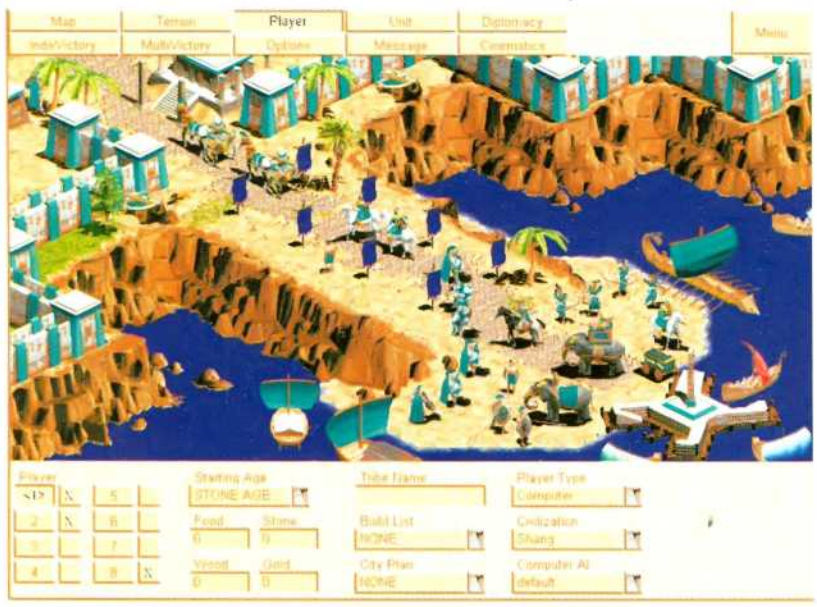
NEUES ZEITALTER

Wer vor kurzem noch über Spiele von Microsoft die Nase rümpfte, wird demnächst eines Besseren belehrt. Der Softwareriese hat jetzt das momentan hart umkämpfte Echtzeitstrategie-Genre für sich entdeckt. Age of Empires präsentiert sich schon auf den ersten Blick als sehr vielversprechend. Doch sehen Sie selbst...

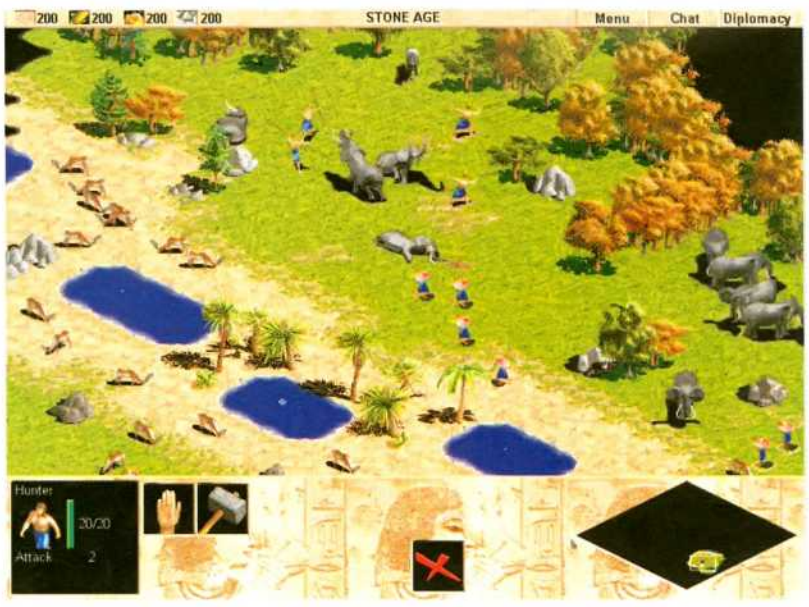
Worin liegt eigentlich der besondere Reiz von Civilization? Zweifelsohne ist das Spiel perfekt durchdacht und strategisch so realistisch, daß man es auch als Simulation einstufen könnte. Hauptsächlich entsteht jedoch die Motivation durch die technische Weiterentwicklung und Expansion des eigenen Volks im Vergleich zu anderen. Wenn Sie einmal im Jahre 100 nach Christus eine feindliche Armee von Streitwagen und Phalanxen mit Panzern zurückgeschlagen haben, verstehen Sie, was gemeint ist. Auf diesen enormen Motivationsschub durch technologische Entwicklung baut auch Microsoft mit Age of Empires, allerdings in Echtzeit. Auf eine Zeitangabe wird aber komplett verzichtet. An deren Stelle rückt die Epoche, in der man sich momentan befindet. Am Anfang muß man sich mit einem kleinen und primitiven Stamm Steinzeitmenschen begnügen, der sich aber schnell bis hin zur Kultur der Römer, Griechen, Chinesen oder Ägypter hocharbeiten kann. Spätestens hier endet die Weiterentwicklung, und Age of Empires wird zum klassischen Echtzeitstrategiespiel.

Warcraftig

Erst auf den zweiten Blick entdeckt man zahlreiche Parallelen zu Warcraft. Abgesehen von der Steuerung, die sich streng an die Vorlage von Warcraft hält, sind auch im Spiel etliche Überschneidungen vorhanden. An die Stelle der Bauern rücken sogenannte Zivilisten. Alle weiteren Truppen dienen militärischen Zwecken, der Aufklärung und dem Handel. Vier Ressourcen stehen in Age of Empires zur Verfügung, mit denen sämtliche Gebäude errichtet, Einheiten produziert und Erfindungen gemacht werden können. Zu Beginn des Spiels ist vor allem Nahrung sehr wichtig. Nur so wächst und gedeiht das Volk. Nahrung läßt sich auf viele Arten gewinnen. Zivilisten können Wild jagen, fischen, Beeren pflücken oder, falls man das Zeitalter der Jäger und Sammler schon hinter sich hat, auch Felder bestellen. Keine Ressource ist in Age of Empires unerschöpflich, da bereits vorhandene Untertanen aber keine Nahrung verbrauchen, wird so nur die Quantität und Qualität der möglichen Einheiten limitiert. Ei-



Der Editor erlaubt die Erstellung von Karten und ganzer Szenarien. Diese befestigte Stadt dürfte schwer zu knacken sein.



Das sehen Tierschützer gar nicht gern! Den Steinzeitmenschen knurrt aber der Magen, und Elefantensteak scheint sehr nahrhaft zu sein.

nige Rohstoffe lassen sich in andere umwandeln. Durch die Errichtung einer Farm wird beispielsweise Holz verbraucht und Nahrung gewonnen. Ansonsten wird Holz für Bauwerke, Schiffe und einige militärische Einheiten benötigt. Dafür schickt man wie in Warcraft einfach einige Bauern zum nächstbesten Baum. Stein und Gold sind die seltensten und wertvollsten Rohstoffe. Beide lassen sich nur in Minen gewinnen, die im allgemeinen recht schnell erschöpft sind. Mit Handelsschiffen läßt sich jeder Rohstoff in einem fremden Hafen in Gold eintauschen.

Innovativ?

Sicherlich zeichnet sich weder das Ressourcensystem noch die Spielweise durch besondere Innovation aus. Vielmehr verstand es Microsoft meisterhaft, bereits bestehende und erprobte Elemente weiter zu verbessern. Gerade im Vergleich zu Warcraft gewinnt Age of Empires deutlich an Tiefe. Jedes einzelne Detail wurde liebevoll ausgearbeitet und umgesetzt, ohne dabei kompliziert zu werden. Gibt es zum Beispiel in Warcraft nur ungefähr ein Dutzend unterschiedlicher Einheiten, sind es hier leicht dreimal so viele, die alle auch ihre Berechtigung in der jeweiligen Epoche haben. Neue Erfindungen machen sich auf zwei Weisen bemerkbar. Zum einen lassen sich bestimmte Einheiten durch bessere Ausrüstung upgraden. Aus unzivilisierten Urmenschen mit Keulen werden so

EINHEITEN

Hier sind nur einige Infanteristen von Age of Empires abgebildet. Dazu gibt es noch Bogenschützen, Kavallerie, Priester, Belagerungsmaschinen, Schiffe und Kriegselefanten, die sich ähnlich aufwerten und verbessern lassen.

Keulenträger

Epoche: *Steinzeit*
Benötigt: *Stadthalle, Kaserne*
Kostet: *50 Nahrung*

Axtkämpfer (Upgrade Keulenträger)

Epoche: *Steinzeit*
Benötigt: *Stadthalle, Kaserne*
Kostet: *50 Nahrung*

Kurzschwertkämpfer

Epoche: *Bronzezeit*
Benötigt: *Stadthalle, Kaserne*
Kostet: *35 Nahrung, 50 Gold*

Breitschwertkämpfer (Upgrade Kurzschwertkämpfer)

Epoche: *Bronzezeit*
Benötigt: *Stadthalle, Kaserne*
Kostet: *35 Nahrung, 50 Gold*

Langschwertkämpfer (Upgrade Breitschwertkämpfer)

Epoche: *Eisenzeit*
Benötigt: *Stadthalle, Kaserne*
Kostet: *35 Nahrung, 50 Gold*

Legionär (Upgrade Langschwertkämpfer)

Epoche: *Eisenzeit*
Benötigt: *Stadthalle, Kaserne*
Kostet: *35 Nahrung, 50 Gold*

Hoplite

Epoche: *Bronzezeit*
Benötigt: *Stadthalle, Kaserne, Ställe, Akademie*
Kostet: *60 Nahrung, 40 Gold*

Phalanx (Upgrade Hoplite)

Epoche: *Eisenzeit*
Benötigt: *Stadthalle, Kaserne, Ställe, Akademie*
Kostet: *60 Nahrung, 40 Gold*

Zenturion (Upgrade Phalanx)

Epoche: *Eisenzeit*
Benötigt: *Stadthalle, Kaserne, Ställe, Akademie*
Kostet: *60 Nahrung, 40 Gold*

Eine versteckte Stadt im Wald. Solange der rote Spieler nicht die Bäume föllt oder zum Eingang läuft, bleibt sie für ihn unsichtbar.

Die Armee des blauen Spielers läßt eine Schneise der Verwüstung hinter sich. Katapulte machen kurzen Prozeß mit Gebäuden.

effektivere Axtkämpfer. Wieder eine Epoche später darf mit Legionären ein komplett neuer Typ Nahkämpfer in den Kasernen rekrutiert werden. Ebenso lassen sich bestimmte Gebäude ausbauen und und aufwerten. Auf diese Weise kann man sein Volk auch in eine neue Epoche führen, in der wieder neue Bauwerke, Einheiten und Erfindungen angeboten werden. Allerdings verschlingt diese Weiterentwicklung enorme Mengen an Ressourcen. Schließlich machen sich die Vorteile nachträglich mehr als bezahlt. Selbst unsere spielbare Betaversion war schon extrem ausgereift und zeigte kaum spieltechnische Mängel auf. Sämtliche Missionen waren schon sehr ausgewogen und gaben unterschiedlichste Spielziele vor. Age of Empires dürfte auch in dieser Beziehung sehr viel abwechslungsreicher und vielschichtiger werden als Warcraft 2.

Fortschrittlich

Keineswegs aus der Steinzeit ist die Technik von Age of Empires. Feinste SVGA-Grafik in einer Auflösung zwischen 640x480 und 1024x768 sorgt für Übersichtlichkeit und detaillierte Animationen. Steinzeitmenschen stochern mit ihren Speeren nach Fischen, während sich das Boot vor der Küste großer Netze bedient. Sammler robben auf Knien vor den Büschen und zupfen Beeren. Ein wilder Löwe durchstreift hungrig die Siedlung und raubt einem Bauer das Leben, bevor er von einem Speerwerfer erlegt wird. Sämtliche Gebäude und Einheiten sind wunderschön gerendert und wirken extrem realistisch. Passend zu jeder dieser Darstellungen, die nicht nur der Verzierung dienen, sondern auch den Inhalt des Spiels ausmachen, erklingen im Hintergrund wirklichkeitsgetreue Soundeffekte. Gleiches passiert bei jeder Aktivierung einer Einheit. Kriegselefanten trompeten, und der Wind pfeift durch die Segel der Handelsschiffe. Age of Empires unterstützt bis zu acht Spieler im Netzwerk. Für anständige Mehrspielerkarten ist durch den Editor gesorgt. Angeblich sollen sich damit auch Einzelspielerszenarios und ganze Kampagnen entwerfen lassen.

Alexander Geltenpoth

VERGLEICH

	Warcraft 2	Age of Empire
Ressourcen	3	4
Ressourcen-Quellen	3	8
Einheiten & Gebäude	ca. 30	über 100
Verschiedende Stämme	2	12
Szenario-Editor	ja	ja
Auflösung	640x480	1024x768

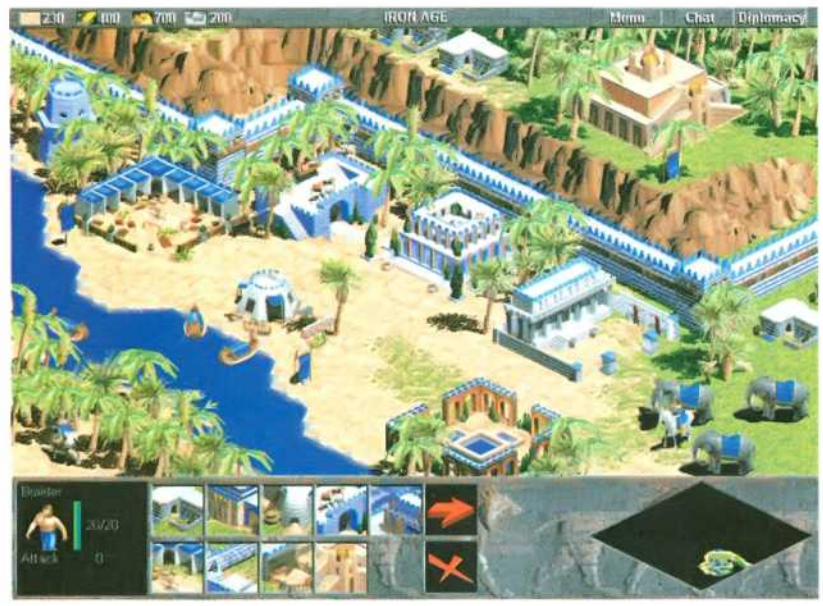
Voraussichtlich: Pentium 75, 16 MB RAM QuadSpeed-CD-ROM, Win95

Multiplayer: 8 Sp. Netzw. 2 Sp. Modem

Technikr: SVGA, SB — Sprache: deutsch

Hersteller: Microsoft — Erscheint: November

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

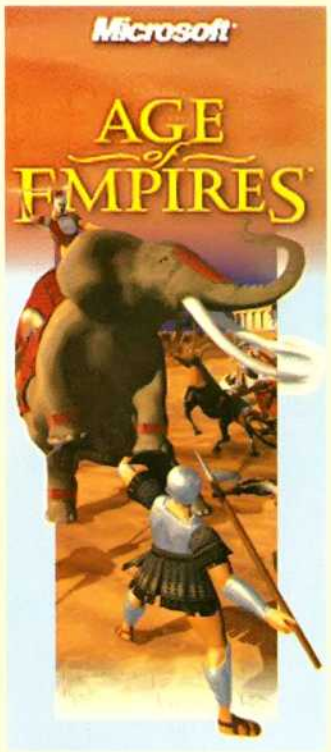


Mauern bieten nur Schutz und kosten viele Steine. Ohne Türme, die automatisch das Feuer auf Feinde eröffnen, machen sie keinen Sinn.

Gerade friedlich scheinen die ersten zehntausend Jahre vor Christus nicht gewesen zu sein. So große Feldschlachten sind eher selten.

Werden Sie BETA-TESTER bei Microsoft

In Zusammenarbeit mit PC Action vergibt Microsoft für zwei seiner kurz vor der Fertigstellung stehenden Spiele noch jeweils zehn Stellen als Beta-Tester. Sagen Sie dem Software-Riesen Ihre Meinung, machen Sie Verbesserungsvorschläge, helfen Sie mit, Spiele noch besser zu machen. Per Post geht den Gewinnern direkt von Microsoft eine der gerade aktuellen Beta-Versionen inklusive einer Entwurfsfassung des Handbuchs zu. Dann heißt es eigentlich nur noch testen, testen, testen. Per E-Mail oder Post leiten Sie dann Ihre Erfahrungen weiter. Berechtigte Einwände oder coole Ideen zum Spieldesign gehen an die Entwickler. Vielleicht finden sich einige Anregungen in der Endversion oder einem Patch wieder. Nach Beendigung des Betatests schicken Sie die Vorabversion zurück und erhalten als Dank die endgültige Verkaufsversion sowie eine Urkunde über die Teilnahme am Microsoft-Betatesting.



In dieser Ausgabe geht es um die Neuauflage des **MICROSOFT FLUGSIMULATOR 98** und das Strategiespiel **AGE OF EMPIRES**. Die Teilnehmer sollten als Systemvoraussetzungen über folgende PC-Konfigurationen verfügen:

MS Flugsimulator 98

System	Windows 95 oder Windows NT 4.0 oder höher
Prozessor	PC mit 486DX/66 oder höher, MMX Prozessor
Speicher	mind. 8 MB RAM für Windows 95 (12 MB für NT)
Grafikmodus	SVGA-Bildschirm mit 256 Farben, 3D-Grafikkarte
CD-ROM	2x Laufwerk
Festplatte	100 MB
Sound	WIN 95 kompatible Soundkarte
Steuerung	Microsoft Mouse oder kompatibles Zeigegerät, Joystick oder Force Feedback empfohlen

Age of Empires

System	Windows 95 oder Windows NT 4.0 oder höher
Prozessor	Pentium 75 oder höher
Speicher	mind. 8 MB RAM
Grafikmodus	SVGA-Bildschirm
CD-ROM	4x Laufwerk
Festplatte	125 MB
Sound	Win95-kompatible Soundkarte
Steuerung	Microsoft Mouse oder kompatibles Zeigegerät

Ihre Bewerbungen schicken Sie bitte an:

Computec Verlag
PC Action
• Beta FS 98 • oder • Beta AoE •
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Damit die verantwortlichen Entwickler keine Zeit verlieren, gewinnen die jeweils zehn ersten Einsendungen. Gehen am ersten Tag mehr als je zehn Einsendungen ein, entscheidet das Los. Teilnehmen kann jeder Leser, außer Beschäftigte von Microsoft und des Computec Verlags. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

INCUBATION

BATTLE ISLE PHASE VIER

BLUE BYTE WILL DICH!

Bewerben Sie sich jetzt für die **INCUBATION-HELDENNACHT** am 2. Oktober bei Blue Byte Software Deutschland und erleben Sie **INCUBATION** noch vor dem offiziellen Release!
Insgesamt winken 111 Preise!

1.-3. Preis: Teilnahme an der INCUBATION-HELDENNACHT!
4.-8. Preis: Je eine INCUBATION-Mac Lite Taschenlampe!
9.-15. Preis: Je eine INCUBATION-Sportuhr!
16.-25. Preis: Je ein INCUBATION-T-Shirt!
26.-50. Preis: Je ein INCUBATION-Poster handsigniert vom Entwicklerteam!
51.-111. Preis: Je ein INCUBATION-Pin!

Ja, ich will meinen größten Alptraum erleben. An- und Abreise sowie Unterkunft und Verpflegung inklusive.

INCUBATION-Testfrage:
Wie heißt der dritte Teil der BATTLE ISLE Strategie-Saga?
■ Schatten des Imperators ■ Das Erbe des Titan

Ausschneiden • Abschicken • Gewinnen

Name, Vorname
E-Mail
Straße
Telefon
PLZ, Ort
Alter

Weitere Informationen, Demos und News erhalten Sie im World Wide Web: **http://www.bluebyte.de**

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland
Telefax: +49 (0) 2 08 . 4 50 88-99 • Technische Hotline: +49 (0) 2 08 . 4 50 29-29

Fliegen Sie mit 22 detailliert modellierten Flugzeug-Legenden.

Mehr als 60.000 km² Echtzeit-Terrain dank der 3 Space™ -Technologie.

Eine KI der Extraklasse sorgt für eine völlig realistische Umgebung.

Optimiert für Microsoft Sidewinder ForceFeedback.

© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragen

Red Baron
Zwischen ihm und Ihnen ist ein As zuviel.
Je höher Sie fliegen, desto mehr bringt die dünne Luft den Motor zum Stottern. Die leinenbespannten Flügel ächzen unter den extremen Flugmanövern. Kugelhagel erschüttert den Rumpf Ihrer Maschine. Im Sturzflug schaffen Sie es kaum, den Steuerknüppel festzuhalten. Die Flak donnert und Kirchenglocken schlagen Alarm. Züge, Panzer und Infanterie ziehen an der Frontlinie entlang. Gegnerische Flugzeuge stürzen urplötzlich aus den Wolken. Bevor Sie jedoch Kommandant der Elitestaffel Ihrer Armee sein werden, müssen Sie sich gegen die Allerbesten behaupten!
SIERRA®
Werden Sie sich einen Platz am Himmel der Legenden erkämpfen?
eichen von/oder lizensiert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows und Sidewinder sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corp.
WIN'95

Mögen sie tausend Jahre lang Qualen erleiden, um danach, ah..... noch mal tausend Jahre lang Qualen zu erleiden.

Sensationell! Die Kornkreise, die vor einigen Jahren vorwiegend in britischen Getreidefeldern auftauchten, waren doch nicht der Schabernack eines ausgefuchsten irdischen Witzbolds – Simon Woodroffe von der Firma Adventure Soft hat nun den wahren Urheber aufgespürt: Floyd, ein kleines grünes Männchen mit großen Augen, stellt die eigenwilligen Symbole auf den landwirtschaftlichen Anbauflächen sozusagen berufsmäßig her.

Floyd • Adventure

SANFTER REBELL

Selbst bei Fahrten auf der Milchstraße bleibt man heute nicht mehr von Werbung verschont!

Ganz so souverän, wie es den Anschein hat, ist Floyd am Steuerknüppel wohl doch nicht...

Die Nahverkehrsmittel der Grenelons lassen Assoziationen mit irdischen U-Bahnen aufkommen.

Auch als Menschenopfer eines Eingeborenenstamms müssen Floyd und seine Freundin Dolores herhalten.

Mit seinen beiden Adventures um den flapsigen Nachwuchs-Zauberer Simon hat der britische Designer Simon Woodroffe schon in sehr jungen Jahren Spielegeschichte geschrieben. Charaktere, die diese Bezeichnung auch verdienen, deftiger Witz, verschmitzte Parodien und raffinierte Puzzles machten Simon the Sorcerer 1 und 2 zu echten Dauerbrennern, die nicht zuletzt aufgrund der hervorragenden Lokalisierung auch auf dem deutschen Markt voll einschlugen. Statt nun jedoch ein Simon-Sequel nach dem anderen zu produzieren, bis sich die Reihe totläuft, entschieden sich die Adventure Soft-Leute dafür, dem pubertären Magier erst mal eine kreative Pause zu gönnen und ein gänzlich neues Projekt in Angriff zu nehmen.

Es gibt noch Helden...

Floyd heißt der kleine Kerl, dessen Schicksal die Adventure-Fans in Kürze bewegen wird – zu beneiden ist es nicht, dieses arme unterdrückte Alien, das als Bürger eines fernen Planeten den Befehlen des tyrannischen, gottgleichen Herrschers Omnibrain Folge leisten muß. Durch die Zwangsernährung mit fröhlichstimmenden Pillen stellt Omnibrain sicher, daß seine Untertanen auch trotz ihrer Knechtung noch glücklich sind. Wer nicht lächelt, wird liquidiert!

Floyd scheint sich weitgehend mit seinem Schicksal abgefunden zu

Auf dem Heimweg von seiner täglichen Kornkreis-Tour unterläuft Floyd ein verhängnisvoller Fehler: Beim schwungvollen Durchqueren eines Asteroidengürtels rammt er eine Raumsonde.. (links). In den 85 verschiedenen Locations, die Floyd zu bieten hat, dürfte angesichts der sprühenden Phantasie der Adventure Soft-Designer für ein Feuerwerk an Überraschungsmomenten gesorgt sein (rechts).

haben, doch als er sich eines Tages nach einem harten Arbeitstag auf dem Heimweg befindet, verändert sich sein ganzes Leben mit einem Schlag: Beim Durchqueren eines Asteroidenfeldes rammt er versehentlich eine Raumsonde. Diese kommt vom Kurs ab und crasht schnurstracks in die Firmengebäude von Floyds Arbeitgeber. Unser Unglücksrabe landet im Gefängnis und lernt dort die renitente Dolores kennen, der es schließlich gelingt, den Helden in dem vormals eher schüchternen Floyd zu wecken. Nun kann ihn nichts mehr davon abhalten, den Kampf gegen das Terrorregime des Omnibrain aufzunehmen!

AGOS revisited

Obwohl auch Floyd auf einer zeitgemäßen Variante der AGOS-Engine basiert, die in einer früheren Version bereits bei Simon the Sorcerer Verwendung fand, wird der Spieler in technischer Hinsicht nicht viele Parallelen zwischen den Programmen feststellen können: Im Gegensatz zu den schon zum Zeitpunkt ihres Erscheinens nicht mehr ganz taufrischen Simon-VGA-Grafiken erstrahlen in Floyd nun sämtliche Locations in SVGA und wurden auf Silicon Graphics-Maschinen größtenteils mit Autodesks 3D Studio gerendert. Für die Erstellung der animierten Charaktere, deren Bewegungen auch auf langsameren Rechnern noch flüssig ablaufen sollen, bediente man sich hauptsächlich der Programme Power Animator und Studio Paint.

Auch in Sachen Sound hat sich seit Simon 2 einiges getan: Die Soundeffekte, für die man extra eine Klangbibliothek in Hollywood bemühte, und die Hintergrundmusik des Komponisten David R. Punshon erklingen durchweg in 16 Bit-Stereo-Qualität.

Verschwunden ist ferner das menüorientierte Interface, wie man es aus den beiden Simon-Adventures noch gut in Erinnerung hat – Adventure Soft selbst preist Floyd als „next generation of point and click-adventuring" an. Laut Simon Woodruffe wird Floyd mit seinen 85 Schauplätzen um einiges umfangreicher als die Simon-Adventures sein und wesentlich differenziertere Charaktere bieten.

Herbert Aichinger

LOKALISIERUNG

Schon Simon the Sorcerer 1 und 2 konnten zu ihrer Zeit durch die hervorragende Lokalisierung glänzen. Bei Floyd setzte der Vertrieb Bomico nun noch eins drauf und ließ sich die Anpassung des Programms für den deutschen Markt immerhin ca. DM 250.000 kosten. Angeheuert wurden einige der prominentesten Synchronsprecher Deutschlands – so übernimmt Tobias Meister, der u. a. auch Brad Pitt gelegentlich seine Synchron-Stimme leiht, in der deutschen Sprachausgabe den Titelpart. Whoopie Goldbergs „deutsche Stimme" Regina Lemnitz stand für die Synchronisierung von Floyds Freundin Dolores zur Verfügung.

Mit der Übersetzung sowie den Sprachaufnahmen betraute man die Firma Sunflowers, die bereits bei den beiden Simon-Adventures so brillante Arbeit geleistet hatte.

Tobias Meister

Regina Lemnitz

Voraussichtlich:	Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	Multiplayeroption	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Adventure Soft	Erscheint:	September

☐ Action ■ ☒ Rätsel ■ ☐ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

COMPUTER KUDAK
Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

PC CDROM
ALFA TWIN-autom.Joystickumschalter und 2-Spieler Adapter dt.DM 36,95
MS INTELLIMOUSE dt.DM109,95
MS MOUSE 2.0 Win dt.DM 74,00
SIDEWINDER Force Feedback Pro DM289,00
AH-64 D Longbow 2 kpl.dt.DM 79,00
Agent Armstrong dt.DM 69,95
Armored Fist 2.0 kpl.dt.DM 74,00
Auto Route Express Europa 98 kpl.dt.DM119,00
Baphonets Fluch 2 kpl.dt.DM 69,95
Betrayal in Antara kpl. dt.DM 79,95
Birthright:Dunkle Allianz kpl. dt.DM 79,00
Blade Runner* kpl. dt.DM 84,00
Bleifuss Fun* -NEU- dt.DM 59,00
C&C 2: Mission CD 1 kpl.dt.DM 22,00
C&C 2: Mission CD 2 kpldt.DM 26,00
Comanche 3.0 kpl. dt.DM 74,95
Constructor dt.DM 79,00
Conquest Earth: Manifest kpl.dt.DM 74,00
Daggerfall:Schriften der... dt.DM 69,95
D.sch.Auge Pack:T.1-3 m.Lösg.dt.DM 34,00
Deathtrap Dungeon kpl.dt.DM 79,95
Demonworld kpl.dt.DM 69,95
Dominion* W95 dt.DM 69,95
DUNGEON KEEPER kpl. dt.DM 74,00
Earth 2140 dt.DM 34,00
Earth 2140-Mission CD 1 dt.DM 19,95
Fallout kpl. dt.DM 74,00
Fighting Force* dt.DM 79,00
FIFA '98 WM Qualifikation kpl.dt.DM 77,00
Gold Games 2 (Topware)dt.DM 38,00
Jack Orlando kpl. dt.DM 38,00
KKND kpl. dt.DM 59,95
Lands of Lore 2* kpl. dt.DM 74,00
MDK Special Edition kpl.dt.DM 59,95
Monopoly L.E. + Mouse Pad dt.DM 59,95
MS Flightsimulator 98* dt.DM109,00
Myth-The Fallen Lords kpl. dt.DM 79,00
Panzer General 3D kpl.dt.DM 79,00
Phantasmagoria 2 kpl.dt.DM 74,00
Populus-The Third Coming kpl. dt.DM 79,00
Resident Evil kpl. dt.DM 74,95
Sabre Ace-Konflikt... kpl.dt.DM 79,00
Star Trek Starfl. Academy kpl.dt.DM 69,95
SWING kpl. dt.DM 44,00
Syndicate Wars Classic kpl.dt.DM 29,95
Terracide kpl.dt.DM 74,00
Total Annihilation* kpl.dt.DM 84,00
UBIK* kpl.dt.DM 79,90
UNREAL* kpl.dt.DM 79,90
Worldwide Soccer kpl. dt.DM 69,95

SEGA SATURN
Saturn komplett mit Demo dt.DM299,00
Saturn+Tomb Raider kpl.dt.DM349,95
Resident Evil kpl.dt.DM 99,00
Warcraft 2 kpl.dt.DM 89,00

SONY PLAYSTATION
Playstation kpl. + Demo DM289,00
F1 '97* kpl.dt.DM 99,00
Nuclear Strike kpl.dt.DM 89,00
Oddw. Abe's Oddysee kpl. dt.DM 88,00
Resident Evil DC+Demo Teil 2 dV.DM 89,00

NINTENDO 64
Nintendo 64 kpl. dt.DM299,00
Gamebuster -NEU- dt.DM 89,00
Extreme G dt.DM139,00
Lylat Wars+Rumble Pak*dV.DM129,00
Multi Racing Championship*dt.DM129,00

IHRE VORTEILE
TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 5,95
Versandkostenfrei ab 3 lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnellservice, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen auch alle SEGA, Nintendo und SONY Artikel
Händleranfragen erwünscht
Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

Flight Unlimited 2 • Flugsimulation

SICHTFLUG

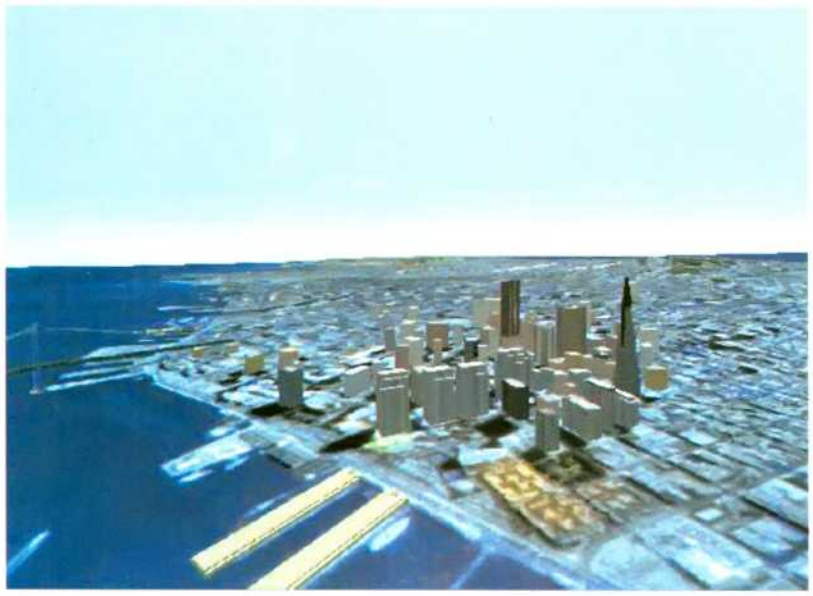
Zwei Jahre ist es her, daß Looking Glass mit Flight Unlimited Grafik-Enthusiasten in Verzückung versetzte. In der zivilen Flugsimulation konnte man über herrlichen Landschaften stundenlang einsame Kreise ziehen oder Luft-Stunts in den Himmel zeichnen. Vielen war das aber auf Dauer einfach zu langweilig.

Für eine gute PC-Simulation sind zwei Punkte entscheidend. Zum einen müssen Zustände oder Fahrzeuge nach wirklichen Gesetzmäßigkeiten funktionieren und realistisch nachvollziehbar sein. Zum anderen muß ein attraktives Spielziel angeboten werden, das den Spieler herausfordert, sich mit der Simulation auseinanderzusetzen. Militärische Flugsimulationen mit Missionsszenarien und Soldaten-Karrieren tun sich da leicht. Was aber bietet die zivile Luftfahrt? Über diesen Gedanken hat man bei Looking Glass wohl lange gebrütet und will mit FU2 nicht nur einen „Hingucker" vorstellen, sondern auch Spielspaß bieten. Man setzt auf optische bzw. physikalische Realität und sogenannte Adventures. Wichtigster Unterschied zum Vorgänger ist die Konzentration auf ein reales Fluggebiet. Während FU lediglich ein fiktives vier Quadratmeilen großes Areal immer wieder aneinandersetzte, erhebt man sich jetzt über dem 11.000 Quadratmeilen großen Gebiet der San Francisco Bay in die Lüfte. Die Detailgenauigkeit, mit der die Satellitenaufnahmen umgesetzt wurden, ist verblüffend. Ein Pixel steht für vier reale Meter, und alle Gebäude, die sich über mehr als zehn Stockwerke erstrecken, sind als 3D-Modelle eingebaut.

„Hold short"! Roger.

Was dieser Teil der kalifornischen Westküste an Sehenswürdigkeiten zu bieten hat, erfährt man bei einem Rundflug über S.F. Downtown, Fisherman's Wharf, Alcatraz und die Golden Gate Bridge. Auch an die berüchtigten Wetterverhältnisse der Bucht von San Francisco wurde mit riesigen Nebelwänden oder plötzlichen Sturmgewittern gedacht. Die Genauigkeit befähigt den PC-Piloten wohl das erste Mal, unter wirklichen Sichtflugverhältnissen in das virtuelle Cockpit zu steigen. Stolz ist man zu Recht auf die Simulation des gesamten Luftraums dieser Region. Die Übersichtskarte zeigt vom SF International Airport über militärische Stützpunkte bis zu kleinen privaten Landebahnen alle 48 lizensierten Flughäfen, die auch angeflogen werden können. Es herrscht also ein reger, KI-gesteuerter Luftverkehr, was sich auch auf den entsprechenden Funkfrequenzen widerspiegelt. FU 2 offeriert sechs Flugzeuge mit originalen Instrumenten, zahlreiche Kameraperspektiven und neben einer ausführlichen Flugschule auch 25 sog. Adventures. Diese Szenarien sollen dem Hobbypiloten letztendlich den Spielspaß bringen. Flugzeugträgerlandungen, lebensgefährliche Wetterfronten oder Wegpunkt-Flüge mit Zwischenlandungen erfordern die Beherrschung der ganzen Maschine. Sogar Funksprüche müssen beantwortet werden, leider noch per Tastatur.

Christian Müller



S.F. Downton: Im Hintergrund die Skyline mit der Transamerica-Pyramide, davor Fisherman's Wharf und links die Oakland Bridge.

Auch der Militärstützpunkt Almeda kann angeflogen werden. Allerdings reagiert die US Airforce da sehr empfindlich.

Bevor man einen der 48 Flughäfen anfliegt, gilt es, das ganze Procedere der Kontaktaufnahme mit dem Tower zu durchlaufen.

Typisches San Francisco-Wetter: Ein toller Effekt bei Regen sind die über die Windschutzscheibe fließenden Wasserstreifen.

Voraussichtlich:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win95, DX5
Technik:	SVGA/SB, Direct3D, Force Feedback
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch
Hersteller:	Looking Glass/Eidos
Erscheint:	Oktober

☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☐ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

EASY ISDN mit FRITZ! CARD

DM 179,-

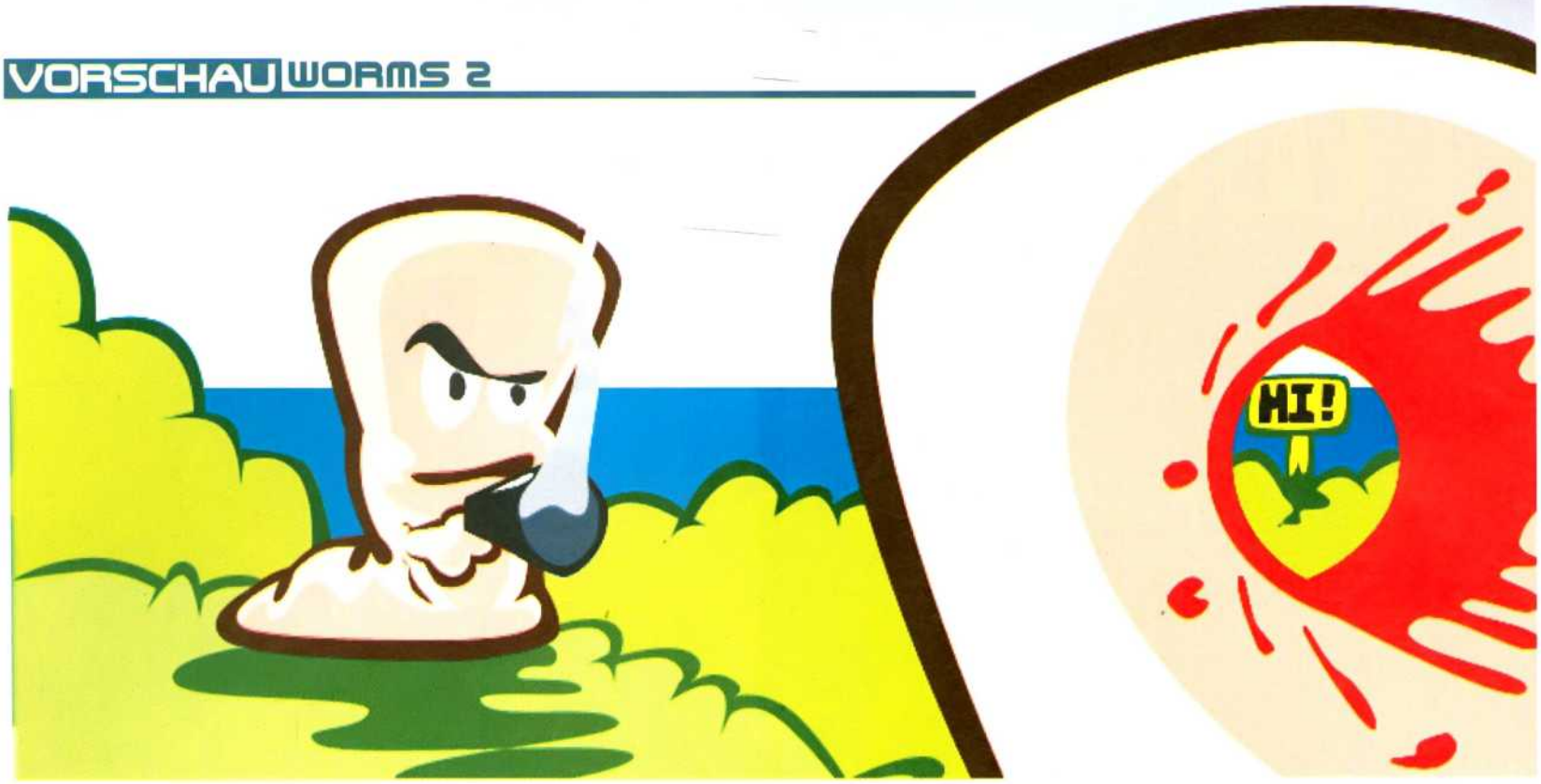
unverbindliche Preisempfehlung
inkl. Mehrwertsteuer

Easy-ISDN-Kommunikation mit High-Performance jetzt für alle Windows-Anwender! Denn nun gibt es die phantastische FRITZ!Card auch für Windows NT!
Mit ISDN-Controller, 32-Bit VxD CAPI, Systemtreibern zur ISDN-Integration von Windows 95/NT und aktuellster Online-Software: **FRITZ!Card macht Speed zu Hause und im Büro.**

- FRITZ!Card für Win 95 und Windows NT 4.0 (Workstation i386) – mit gleicher Leistung und neuen Power-Features.
- Schwerelose ISDN-Kommunikation und Datenübertragung für Internet, Mailbox und Fax mit 32 Bit für Win 95 und Win NT.
- Stabil und super einfach zu bedienen: Dateitransfer mit Kanalbündelung, Verzeichnistransfer und Kompression plus Eurofiletransfer.
- FRITZ!fax sendet bei allen PC-Komfortfunktionen mit 14.400 Bit/s und empfängt mit rasanten 9.600 Bit/s. **Neu: Faxpolling!**
- FRITZ!vox macht den PC zum Anrufbeantworter. Jetzt mit dem gewissen Extra: flexible Ansagetexte für Rufnummern und Uhrzeiten.
- Easy ISDN für Internet & Co.: T-Online (inkl. Netscape-Browser fürs Internet), CompuServe, AOL und Microsoft Network.
- Auch als FRITZ!Card PCMCIA für ISDN-Laptops verfügbar.
- Zu beziehen im guten Fachhandel und bei Media Markt, Saturn Hansa, Karstadt, Schadt Computertechnik und Brinkmann.

High-Performance ISDN by...

FRITZ! @ AVM Computersysteme Vertriebs GmbH & Co. KG, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, http://www.avm.de



Worms 2 • Pinball Addiction

WURMFORTSATZ

Immer wieder gibt's Spiele, die gerade aufgrund ihres simplen Spielprinzips unglaublich Spaß machen. Worms war so ein Ding. Das schräge Wurm-Gemetzel, herrlich gemein, eigentlich leicht, aber eben doch strategisch, konnte eine große Fangemeinde erobern. Mit Worms 2 will Team 17 den Erfolg noch toppen.

Schlechte Position für Liam, gleich wird Baby maßnehmen...

Sharpe hat's erwischt, herrlich animiert scheidet er dahin.

Daß Regenwürmer oft nicht so harmlos sind, wie sie aussehen, wissen wir spätestens seit Earthworm Jim. Englische Regenwürmer, besonders wenn sie von Team 17 stammen, legen in puncto Hinterhältigkeit sogar noch eins drauf. Harmlos lungern sie auf überdimensionierten Piratenschiffen, in verwunschenen Schlössern oder vor triefenden Frittenbuden herum, aber wehe, ein Nachbarwurm rückt ihnen auf die nackte Pelle. Dann werden die Bazookas herausgeholt, die Napalm-Bomber bestellt oder der Kontrahent bekommt kurzerhand mit der Baseballkeule eins übergebraten. Da stellt sich doch die Frage, in welcher Tasche die Würmer all diese Gerätschaften verstauen?!

Diablo wird mit einer Minigun aufs Korn genommen. Darunter sieht man, welche Auswirkungen eine Bombe auf das Levelinterieur hat.

ADDICTION PINBALL

Flipper-Mania auch bei Team 17. Schon im Oktober soll mit Addiction Pinball die erste Kugelsimulation der Engländer erscheinen. Drei Tische, Alien Bree mit SciFi-Layout, Rally, ein Motorsport-Table und natürlich ein Worms-Tisch werden zum Addiction-Paket geschnürt. An Optionen wurden nicht gespart: 3D-Engine für LED-Zwischenspielchen, sechs Multibälle gleichzeitig, verschiedene Blickwinkel und eine akkurate Ballphysik werden versprochen. Die gerenderten Tische sind, ein schneller Rechner vorausgesetzt, unter Auflösungen von bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten bei 65.000 Farben spielbar. Mit Soundeffekten und CD-Musik wurde nicht gegeizt, insgesamt gibt es über 150 animierte Rampen, Bumper, Kugelfallen usw. Ob sich die vektorberechnete Ballphysik auch in der Praxis bewährt, können wir Ihnen vielleicht schon in der nächsten Ausgabe mitteilen.

Nahaufnahme des Alien Bree-Flippers. Alle Tische wurden komplett gerendert.

Wir sind dabei !
Stand C4/D5
...es lohnt sich !

COMPUTER '97

CROSS Computersystems GmbH

Zweigstelle
CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
48143 Münster
Tel. 0251 - 511160
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr !

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

** Internet: http://www.flightsimulator.de **

CD SPIELE

3D Ultra Mini Golf	d	4	49.-
688i Hunter Killer	d	2	75.-
Alexander der Große	d	8	64.-
Anstoss 2	d	4	74.-
Armored Fist 2 * *	e	2	79.-
Atlantis	d	3	79.-
Atomic Bomberman	d	8	54.-
Baphomets Fluch 2 *	d	3	79.-
Beasts & Bumpkins	d	1	69.-
Betrayal in Antara	d	8	79.-
Birthright	d	5	69.-
Blade Runner *	e/d	3	89.-
Bleifuß 2	d	2	59.-
Bundesliga Manager 97 V1.35	d	4	69.-
Bust a Move 2	d	1	55.-
Carmageddon	d	1	69.-
Civilization 2	d	8	55.-
Civilization 2 Szenario-CD	d	8	25.-
Club Manager 97 / 98	d	2	39.-
Comanche 3	d	2	79.-
Command & Conquer 1 SVGA	d	8	79.-
Command & Conquer 1 VGA	d	8	79.-
Command & Conquer 2	d	8	79.-
Command & Conquer Mission	d	zus	29.-
CompuGotchi (Win 95)	e/d	1	29.-
Conquest Earth	d	8	79.-
Constructor	d	8	74.-
Daggerfall	e	5	55.-
Dark Colony	d	8	69.-
Dark Hermetic Order *	e/d	1	69.-
Dark Reign *	e/d	8	84.-
Deadly Games	d	8	69.-
Descent to Undermountain *	e/d	1	69.-
Demonworld	e/d	8	69.-
Der Industriegigant	d	2	69.-
Diablo (Win 95)	e/d	5	75.-
Diablo - The Green Portal	d	zus	25.-
Die Siedler 2 + Mission CD	d	8	79.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	29.-
D.O.G.	d	1	59.-
Dominion (Win 95) *	d	8	74.-
Dragon Dice	e/d	8	69.-
DSF Golf	d	2	49.-
Dungeon Keeper	d	3	75.-
Earth 2140	d	8	39.-
Earth 2140 Mission CD 1	d	zus	29.-
Exhumed	e/d	1	74.-
Extreme Assault	d	2	69.-
F/A-18 Hornet	d	2	74.-
F1 Grand Prix 2	d	2	79.-
F1 Manager 97 prof. (Win 95) *	d	2	69.-
F1 Racing *	d	1	79.-
F16 Fighting Falcon	e/d	2	69.-
Fallout *	d	5	69.-
FIFA Soccer 97 + Power Pad	d	4	69.-
FIFA Soccer Manager (Win 95)	d	2	69.-
FIFA Soccer Manager Data	d	2	19.-
Fighters Anthology *	d	2	79.-
Flight Simulator 6.0 (Win 95)	d	2	94.-
Flight Simulator 98 (Win 95) *	d	2	119.-
Flight Simulator Sceneries	d	ab	29.-
Floyd (Win 95)*	d	3	74.-
Forgotten Realms Archieve	e/d	1	55.-
French Open Tennis 97	e/d	4	55.-
Frogger (Win 95) *	d	1	79.-
Hardwar *	d	1	74.-
Hattrick Wins (Win 95) *	d	2	69.-
Have a N.I.C.E. Day	d	2	49.-
Have a N.I.C.E. Day Tracks	d	2	29.-
H.E.D.Z. (Win 95)	e/d	1	79.-
Helicops (Win 95)	e/d	2	49.-
Heroes of Might & Magic 2	d	5	69.-
Holiday Island	d	2	69.-
Holiday Island Szenario CD	d	2	25.-
Hugo 4	d	1	65.-
Hugo 5 *	d	1	65.-
IF 22 Raptor (3D fx)	d	2	84.-
Ignition *	e/d	2	55.-
Imperium Galactica	d	8	74.-
Incubation (Battle Isle 4) *	d	8	69.-
Independence Day (3D fx)	d	1	55.-
Intern. Tennis Open (Win 95) *	d	4	74.-
Intervention (Win 95) *	d	8	74.-
Interstate 76 (Win 95) (3D fx)	d	2	74.-

CD SPIELE

Iron & Blood	d	1	69.-
Jack Orlando	d	3	39.-
James Bond Collection	d	2	64.-
Jedi Knight *	e	1	89.-
KKND	d	8	59.-
KKND Mission Disc (Win 95) *	d	zus	29.-
Lands of Lore 2 *	d	5	75.-
Legacy of Kain (Win 95)	d	1	69.-
Links 98	e/d	4	79.-
Links LS Original-Kurse	e/d	je	39.-
Little Big Adventure 2	d	3	74.-
Lords of the Realm 2	d	8	79.-
Lords of the Realms 2 Mission	d	zus	29.-
Lost Vikings 2	d	1	59.-
Machine Hunter	e/d	1	74.-
Magic the Gathering *	d	5	69.-
Master of Orion 2	d	2	69.-
M.A.X. (Euro oder Jewel)	d	2	39.-
Metalizer	d	1	49.-
MDK (3D fx)	e/d	1	35.-
M.I.A. Missing in Action	d	1	69.-
Monkey Island 3 *	d	2	84.-
Monopoly inkl. Mauspad	d	8	59.-
Monopoly Star Wars Edition *	d	6	74.-
Moto Racer (Win 95) (3 Dfx)	d	4	75.-
NBA Live 97	d	4	64.-
NBA Hangtime (Win 95) *	e/d	4	69.-
Need for Speed 2 (Win 95)	d	2	74.-
Nemesis - Ein Wizardry Adv.	d	5	69.-
NHL Hockey 97	d	4	64.-
NHL Hockey 98 (Win 95) *	d	4	74.-
NHL Open Ice (Win 95) *	e/d	4	69.-
Outpost 2	d	8	77.-
Pacific General	e	2	69.-
Pandemonium (3 D fx)	d	1	74.-
Perfect Assassin *	d	3	69.-
Perfect Weapon (Win 95)	d	1	75.-
Pete Sampras Tennis 97	d	4	69.-
Phantasmagoria 2	d	3	69.-
POD (Win 95) (3 D fx)	d	1	69.-
Pro Pinball - Timeshock (W95)	d	2	69.-
***** Mission SHRAK	e	zus	29.-
Rallye Racing 97	d	4	49.-
Rallye Racing 97 xTra Strecken	d	2	39.-
Rebel Moon Rising	e/d	8	69.-
Red Baron 2 *	e/d	2	69.-
Redneck Rampage	e	1	69.-
Resident Evil	d	1	74.-
Shadows of the Empire (W95)	e/d	1	74.-
SIM City 3000 *	d	2	74.-
Star Command	d	8	69.-
Star Trek: Generations	d	1	74.-
Star Trek: Starfleet Academy *	d	3	74.-
Swing (Win 95)	d	6	39.-
Terracide (Win 95) (3D fx)	e/d	1	74.-
Test Drive Off Road	e	4	55.-
Theme Hospital	d	2	74.-
Tiger Shark	d	2	69.-
Total Annihilation *	d	8	79.-
Trash It	d	1	74.-
Tomb Raider (3D fx)	d	1	69.-
Tomb Raider 2 * (3D fx)	d	1	74.-
UEFA Champ.-League (3D fx)	d	4	59.-
Ultima Online (Win 95) *	e	5	79.-
Vermeer	d	2	59.-
Voodoo Kid (Win 95)	d	3	69.-
Warlords 3	d	8	74.-
Waterworld Strategy	e/d	1	69.-
Wet	d	2	79.-
Wing Commander 4	d	1	55.-
Worldwide Soccer (Win 95)	d	4	79.-
X-Car	d	2	79.-
X-COM: Apocalypse	d	1	74.-
X-Wing vs. Tie-Fighter 3D fx	e/d	1	74.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64 . Unseren Gesamtkatalog erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Händleranfragen erwünscht !

Angebote

Aces of the Deep	d	2	24.-
Alien Trilogy	e/d	1	35.-
Bleifuß 1	e/d	2	29.-
Conquest deluxe	d	8	35.-
Creatures	d	6	39.-
Das Schwarze Auge 3	d	5	29.-
Deadly Tide (Win 95)	e/d	1	39.-
Der Reeder	d	2	19.-
Descent 2 (3D fx)	d	1	25.-
Die Fugger 2	d	8	25.-
Down in the Dumps	d	3	35.-
F1 Manager 96	d	2	39.-
Fantasy General	d	8	26.-
Flying Corps (3D fx)	d	2	44.-
Gene Wars	d	8	29.-
Grand Prix Manager 2	d	2	35.-
Hind	d	2	25.-
Kick Off 97	d	4	39.-
Mechwarrior 2 (Win 95) (3D fx)	d	1	29.-
Mega Race 2	d	1	26.-
Monty Python's Ritter	d	2	25.-
Myst	d	3	49.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Pro Pinball - The Web (Win 95)	d	2	25.-
Project Paradise	d	1	25.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Rebel Assault 2	d	1	44.-
Riddle of Master Lu	d	3	24.-
Road Rash (Win 95)	d	2	29.-
Schleichfahrt	d	2	39.-
Shattered Steel	e/d	1	19.-
Sherlock Holmes 2	d	3	29.-
Silent Hunter	d	2	29.-
Silent Hunter Mission CD 1/2	d	zus	25.-
SIM-Klassiker	d	ab	24.-
Star General	d	8	29.-
Steel Panthers 2	d	8	29.-
Stonekeep	d	5	25.-
Syndicate Wars	d	8	29.-
The Dig	d	3	44.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win 95)	d	2	29.-
Time Commando	d	1	29.-
Warhammer	d	8	26.-
Warcraft 2 *	d	8	29.-
War Wind	d	8	29.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Worms inkl. Missions	d	8	29.-
Z	d	8	29.-
Zork Nemesis	d	3	29.-

CD-Bundles

Mega Pack 7 (3D-Ultra Pinball, Caesar 2, Road Rash, A-10 Cuba + 6 weitere)	e/d	7	79.-
Extreme Velocity (T.F.X. EF 2000, AH-64 Logbow, A.T.F.)	d	2	85.-
Gold Games (DSA 1+2, Alone in the Dark 1+2, Druidenzirkel + 35 Topspiele)	d	7	35.-
Lucas Art Top 10 Adventures (Maniac Mansion 1+2, Indiana Jones 3+4, Loom und 5 weitere)	d	3	55.-
Maxis Family Pack (Sim City 2000, Pinball 95, Marty 1, Sim Town)	d	2	74.-
Run-Fun-Drive Pack (Rally Racing 97, Star Trek - Final Unity, PGA Euro Golf)	d	7	49.-

Take Two

Gabriel Knight 2 + Phantasmagoria 1	79.-
Print Artist 4 + Kai´s Power Goo	69.-
D-Info 97 + D-Atlas 97	69.-

Hardware

Leistung pur !
Erleben Sie einen Quantensprung in Sachen Grafik und Geschwindigkeit !

Diamond Monster 3D fx 4MB	399.-
Add-On-Karte inkl. F1 & 8 weitere Spiele	
Hercules Stingray 128/3D fx 8 MB	549.-
Stand Alone-Karte inkl. F1+Pandemonium	
Matrox Mystique 220 MHz 4 MB RAM	299.-

Zubehör: Microsoft, Thrustmaster, Logic 3, Logitech, Gravis u.a.

Unsere Spiele des Monats:

Resident Evil *
Schaurige Kreaturen & blutsaugende Zombies !
Mit 3D fx-Option für mehr Details !
Komplett deutsch
nur 74.-

Lands of Lore 2 *
Götterdämmerung
Komplett deutsch ...frisch aus den Staaten!
nur 75.-

Top - Spiele auf CD ROM

Strategie total !

Dungeon Keeper	d	75.-
Conquest Earth *	d	77.-
Pazifik Admiral	d	69.-
Warlords 3	d	74.-

Dark Colony Demonworld — Komplett deutsch
Top-Spiele Top-Preise! nur 69.-

Simulation total !

F1 Manager prof. *	d	69.-
M.A.X.	d	39.-
Outpost 2 *	d	77.-
Virtual Snooker	e/d	25.-

Dominion * Constructor — Komplett deutsch
Top-Spiele Top-Preise! nur 74.-

Sport total

NHL Hockey 98 *	d	74.-
Worldwide Soccer	d	75.-
Links LS 98	e/d	79.-
French Open Tennise/d		55.-

Fallout * Imperialismus — Komplett englisch
Top-Spiele Top-Preise! nur 69.-

Abenteuer total !

Starfleet Academy *	d	74.-
Baphomet´s Fluch 2 *	d	79.-
Baphomet´s Fluch 1	d	25.-
Jack Orlando	d	39.-

Zusatzlevel total !

Earth 2140 Mission	d	25.-
SHRAK Mission CD	e	29.-
KKND Mission Disc *	d	29.-
F1 GP2 Strecken	d	39.-

Ballern total !

MDK 3Dfx (!!!!!!!!!!)	d	35.-
Redneck Rampage	e	69.-
Jedi Knight * 3Dfx	e	89.-
Outlaws 3Dfx	d	79.-

Command & Conquer total !

C & C 2	d	79.-
C & C 2 Gegenangriff	d	29.-
C & C 2 Vergeltung *	d	29.-
C & C 1 im Internet *	d	39.-

Rasen total !

F1 Racing * nur 3Dfx	d	79.-
Moto Racer 3Dfx	d	75.-
Carmageddon	d	69.-
Rally Racing 97	d	49.-

Fliegen total !

Shadows o.t. Empire	e	74.-
Comanche 3	d	79.-
Extreme Assault	d	69.-
Flying Corps 3Dfx	d	44.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

INTERVIEW ZU WORMS 2

Designer Andy Davidson und Producer Matryn Brown standen zu Worms 2 Rede und Antwort.

PCA: Wart Ihr vom Erfolg des Vorgängers überrascht?

Team 17: *Natürlich waren wir verblüfft. Wir sind immer noch erstaunt über die Langlebigkeit und die Popularität des Games – es kam wirklich gut an. Aber wir haben ja auch Jahre damit verbracht, jedem zu erzählen, wieviel Spaß es macht!*

PCA: Welche technischen Neuerungen dürfen wir jetzt erwarten?

Team 17: *Das ganze Bildmaterial wurde aufgemöbelt und verbessert, jetzt kann das Spiel mit hoher Auflösung und 10.000 Animationssequenzen aufwarten. Es wurde unheimlich viel an der Spielengine verbessert, um sanfte, flüssige Bewegungen hinzukriegen. Worms 2 ist technisch in jedem Bereich dem Original sehr weit voraus – Audio, Bilder, Interface, Worm-Handling, Netzwerk/Internet, was Ihr wollt. All diese Fortschritte wurden ohne Kompromisse an das Gameplay gemacht. Das war der einzig mögliche Weg.*

PCA: Was sind die Hauptunterscheide zwischen Worms 2 und Worms?

Team 17: *Früher war es ziemlich schwer, in das Spiel hineinzukommen, die Leute durften anfangs wirklich nicht aufgeben. Diesmal ist das Game-Interface viel komfortabler – eben ein Spiel, das PC- und nicht Konsolen-beeinflußt ist. Es gibt viele neue Waffen und Features wie Ertrinken, Schwimmen, dynamische Wassereffekte, Internet-Spiel, 1-6 Spieler-Modus, diverse Optionen und verbesserte Computergegner. Grundsätzlich ist alles größer, besser, mehr geworden. Wir haben versucht, Worms-Spielern das Spiel zu geben, das sie haben wollen, gleichzeitig wollen wir Worms 2 aufgrund der stark verbesserten Engine auch einer Armee neuer Spieler schmackhaft machen.*

Game-Designer Andy Davidson von Team 17.

PCA: Wo lagen die größten Probleme bei der Entwicklunng?

Team 17: *Zunächst das Worm-Design. Wir quälten uns damit herum, einen Charakter zu finden, der exakt so funktionierte, wie wir uns das vorstellten. Wir brauchten einen, der sowohl ausdrucksvoll als auch detalliert war, aber auch cartoon-ähnlich, der supergut animiert war und dem Wurm-Image entsprach. Da Worms keine Hände und Schnauzen haben, war es ein langer Weg, bis wir ein von allen akzeptiertes Design fanden. Dan [Cartwright, Animator] bewirkte da echt Wunder. Der nächste Punkt war die Einbindung neuer Ideen: Zu Beginn des Projekts hatten wir eine Riesenliste mit wirklich coolen Einfällen für das Spiel, besonders rund um die Waffen, interaktiven Objekte und zusätzlichen Sachen, die die Worms tun sollten/konnten usw. Wir haben versucht, alle Ideen zu realisieren, mußten aber viele fallen lassen, weil sie einfach nicht funktionierten.*

PCA: Vielen Dank für das Interview, und beeilt Euch bitte mit der Fertigstellung!

Mit Hilfe von Special Moves können sich Ihre Würmer auch auf höhere Plattformen hangeln oder teleportieren.

Fischfutter

Egal, das Spielprinzip fesselt jedenfalls von der ersten Sekunde an. Sie stellen sich ein Team aus maximal acht Würmern zusammen und editieren deren Lebenspunkte und einige Spezialeigenschaften. Ihr Fischfutter wird dann zufällig über eine der rund 30 Levelkarten (Editor vorhanden!) verteilt und darf gegen bis zu acht, wahlweise menschlich geführte Wurmteams antreten. Ziel: als Letzter noch mindestens einen lebenden Wurm zu besitzen. Auch Worms 2 läuft rundenweise ab. Für jeden Wurm bekommen Sie maximal 60 Sekunden Zeit. In dieser Periode können Sie Ihren Helden zunächst bewegen, sprich laufen und an Seilen herumhangeln lassen, ihn wegteleportieren usw., dann wählen Sie unter 60 verschiedenen Waffen eine aus. Team 17 hat so ziemlich jedes Gerät eingebaut, mit dem man jemanden in irgendeiner Form verletzen kann, unterteilt in die Kategorien Nahkampf, Fernwaffen, Bomben und regionale Attacken. Ihr erwähltes Sanktionsinstrument muß jetzt nur noch ausgerichtet und abgefeuert werden, aber Vorsicht: Je nach Windstärke und Gegenständen im Level, von denen Projektile nämlich abprallen, müssen Sie schon aufpassen, daß Sie nicht rein zufällig Ihre eigene Mannschaft dezimieren. Ihr beklagenswertes Opfer bekommt je nach Angriffsqualität Lebenspunkte abgezogen, dann ist der nächste Spieler oder der Computer an der Reihe. Was so einfach klingt, entwickelt sich im Spielverlauf zu einem höchst taktischen Gemetzel.

Wie lange noch?

Durch die Animationen der Marke Herzallerliebst und reichlich britischen, schwarzen Humor macht Worms 2 allein beim Zuschauen schon Spaß. Spielerisch reißt besonders der Mehrspieler-Modus vom Hocker, doch auch im Einzelspiel werden Sie Ihre liebgewonnenen Wurmcharakter, die Sie von Level zu Level weiterschleppen können, schon bald adoptieren wollen. Noch ein Wort zur Moral: Natürlich ballern Sie hier auf alles, was sich bewegt, durch den eindeutigen Cartooncharakter ist Worms 2 aber kaum brutaler als eine Folge Tom & Jerry im Kinderprogramm. Unser Tip: Team 17 hat hier einen Hit am Haken, mich wurmt nur, daß das fertige Produkt erst im Oktober kommen soll.

Christin Bigge

Voraussichtlich:	Pentium 100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio		
Multiplayer:	8 Sp. PC/Netzwerk + Internet	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Team 17/MicroProse	Erscheint:	Oktober

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

SPRINGER & JACOBY

Unsere Computerspiele sind Killer.

Der Langeweile.
Der Dummheit.
Und der Brutalität.

Wer dumm bleiben will, der lebt bei unseren CD-ROM-Spielen gefährlich. Denn hier braucht man Köpfchen. Bei „Fritzi Fisch" wird die Orientierung gefördert: auf einer großen Schatzsuche. Und in „Töff-Töff" ist die Logik Ihres Kindes gefragt: bei der Rettung von Tierkindern. Also: lebendiges Wissen statt tödlicher Langeweile. Für Kinder von 4–8 Jahren. Mehr dazu im Internet: http://www.ravensburger.de oder unter Tel. 07 51/86 10 47. **CD-ROM-Spiele von Ravensburger. Gute Idee.**

Gegen Einsendung von 5,– DM (Briefmarken) erhalten Sie einen kostenlosen Demo-Sampler bei Ravensburger Interactive. Postfach 1860, 88188 Ravensburg. ®

Ravensburger

Erhältlich im Spielwaren-, Software- und Buchhandel sowie in Kaufhäusern, z. B. bei Media Markt, Karstadt und Saturn Hansa. Oder bei Christl Zaussnig, Gartenstraße 51/2, 88212 Ravensburg, Tel. 0751/861047, Fax 0751/861941.

DIESE ANZEIGE IST EINE EINZIGE QUAL.

SUNFLOWERS
the world of entertainment

Warten,

warten,

warten.

O.K.

eine Qual.

Aber die

Quälerei

lohnt sich.

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

FREIE KÖPFE KONZENTRATEFM

Gremlin Interactive • Actua Sports Series

SPORTPARADE

Wenn schon, denn schon: Gleich vier Spiele für ambitionierte Wohnzimmersportler will Gremlin Interactive während der kommenden Wochen im Rahmen ihrer Actua Sports Series auf den Markt bringen. Mit Motion-Capture-Technologie und 3D-Karten-Unterstützung wollen die Engländer kräftig bei den PC-Meisterschaften in Fußball, Tennis, Eishockey und Golf mitmischen.

Hilfreich: Die voraussichtliche Flugkurve des Balls wird bei Actua Golf 2 mittels einer Hilfslinie angezeigt.

Actua Ice Hockey

Genau wie beim Tennis-Bruder wurde bei Actua Eishockey die neue, verbesserte 3D-Engine verwendet. Den Entwicklern standen die Kufen-Cracks des Britischen Eishockeymeisters, die Sheffield Steelers, zur Seite. Deshalb ist es nicht verwunderlich, daß das Team von der Insel neben zahlreichen Nationalmannschaften vom PC-Spieler gesteuert werden kann. Die Steelers lieferten die Grundlage für die Animationen, indem sie im blau gefärbten Heimstadion (!) gescannt wurden. Zur Wahl stehen unterschiedliche Arenen. Ein Freiluftstadion ist dabei die besondere Attraktion. Auffällig: Die Zuschauer bestehen offenbar aus Digifilmschnipseln, die förmlich auf das Stadionrund "aufgeklebt" wurden. Für eine ordentliche Übersicht während der heißen Gefechte auf dem kühlen Eis sorgen mehrere Kameraperspektiven und ein farbig markierter Puck. Eine Sprachausgabe ist ebenfalls vorgesehen. Wer der Kommentator sein wird, wollte der Hersteller noch nicht verraten. Auch die Preview-Version von Actua Ice Hockey deutet darauf hin, daß ein sehr actionlastiges Spielchen entsteht.

Ice Hockey bietet mehrere übersichtliche Kameraperspektiven.

Mal was anderes: Wer möchte, darf seine Puckjäger in einer Freiluftarena hinter dem Puck herscheuchen.

Actua Golf 2

Actua Golf 2 ist gewissermaßen ein Nachfolger einer Playstation-Version. Für den PC wurde der erste Teil gleich mit auf die CD geschnitzt, so daß acht Kurse zur Verfügung stehen. Kommentiert wird das Golfspiel von Peter Allis und Alex Hays, bekannte Größen des englischen Fernsehsenders BBC. Ein witziges Feature von Actua Golf: Man darf in der Ich-Perspektive auf dem Platz herumspazieren und kann damit die genauen Verhältnisse unter die Lupe nehmen. Eine weitere Besonderheit sind die animierten Bäume, die sich im Wind bewegen. Außerdem fahren ab und an Heißluftballons am Horizont entlang. Wie es aussieht, verzichtet Gremlin trotz sehr hoher Auflösungen auf eine fotorealistische Grafik. Wert gelegt wurde offenbar auf eine schnörkellose Spielbarkeit.

Gimmick: Vor dem Abschlag darf der Spieler in der Ich-Perspektive auf dem Platz herumspazieren.

Actua Soccer 2

Der erste Teil von Actua Soccer ist in Deutschland unter dem Titel Ran Soccer erschienen. Die neue Version soll 64 aktuelle Nationalmannschaften mit den Original-Aufstellungen beinhalten. Außerdem können eigene Teams kreiert werden. Gebolzt wird in

Nach Schüssen, die am Tor vorbeigegangen sind, wird der unglückliche Schütze in Großaufnahme gezeigt.

Während eines Spiels im Schnee sind die bei Actua Soccer 2 durch Grätschen entstehenden Rasenschlitzer besonders zu sehen.

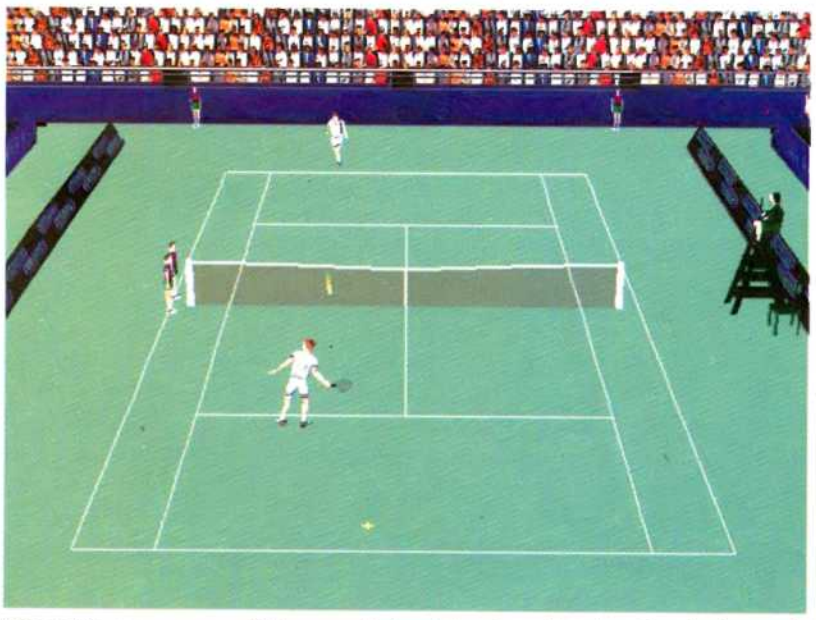
20 authentischen Stadien dieser Erde. Damit Actua Soccer 2 kein Fußballspiel für Schönwetterkicker wird, darf der PC-Besitzer auch bei Regen, Nebel und Schnee kicken. Eigene Cup-Wettbewerbe und Ligen zusammenzubasteln, soll ebenfalls möglich sein. Zwölf imaginäre Kameras ermöglichen einen Blickwinkel nach Wahl. Die uns vorliegende Preview-Version deutet an, daß Actua Soccer ein actionlastiges und sehr schnelles Spiel sein wird. Grafisch zeigen sich liebevolle Details: Beispielsweise reißen die Akteure bei Blutgrätschen förmlich den Boden auf. Diese Rasenschlitzer bleiben während einer ganzen Partie erhalten.

Actua Tennis

Freunde von gelben Filzkugeln sollen bei Actua Tennis auf ihre Kosten kommen. Einzelmatches sind ebenso möglich wie Normalo-Doppel- und Mixed-Partien. Als Features vorgesehen sind unter anderem ein Turniermodus und eine ganze World Tour. Die Steuerung mit zwei Tasten erlaubt Schmetterbälle ebenso wie gefühlvolle Lobs. Um die Racketprofis herum flitzen Balljungen, die ihren Idolen artig und stilecht die Kugeln zuwerfen. Ob die Pixelspieler die schönsten Beine haben, die je in einem Computerspiel zu sehen waren – das behauptet nämlich Gremlin – sei vorerst dahingestellt. Die 3D-Courts und das Drumherum machen in der Preview-Version auf jeden Fall eine ordentliche Figur.

Harald Fränkel

Wer sich einsam fühlt, darf auch eine Partie im Doppel austragen.



Diese Kameraperspektive von Actua Tennis zeigt das Geschehen wie auf dem heimischen Fernsehgerät.

NEUES VON GREMLIN

Titel	Genre	erscheint
Actua Soccer 2	Sportspiel	Ende Oktober
Actua Tennis	Sportspiel	Ende September
Actua Ice Hockey	Sportspiel	Anfang November
Actua Golf 2	Sportspiel	Anfang Oktober

pc-gamestores

MMC®

Köln · Bochum

software to touch & hardware to fly !

MMC - bietet in den Häusern - Köln und Bochum

Network-Gaming mit bis zu 16 PCs

Jede Software kann vor dem Kauf in unserem Haus vor Ort **getestet werden**

Installations- und Update Service

Internet surfen von unseren Servicestellen aus

Scannen, Drucken und Plotten vor Ort in den MMC-Geschäftsstellen

Special Event Nights: Jeden **Samstag ab 22 Uhr**, Info unter Tel.: **0221/9 23 31 45**

MMC - **GAMES** SOFTWARE

Carmageddon Rennspiel/ dt. Vers.	69.- DM
Imperium Galaktika Strategie /dt. Vers.	79.- DM
Wet- The Sexy Empire Wirtschaft	79.- DM
Estatica 2 Adventure	79.- DM
688 Hunter Killer U-Boot Simulator	79.- DM
X-COM Apocalypse Strategie	79.- DM
Sean Dundee`s World Club Football Fußball	69.- DM
Have a N.I.C.E. Day Track Pack Scenery	29.- DM
Little Big Adventure 2 Adventure	79.- DM
F22 Raptor Update Disk Scenery	14.- DM
Anstoß 2 Fußball Manager	74.- DM
Warlords 3 Strategie	84.- DM
Demon World Fantasy-Strategie	69.- DM
Pete Sampras Tennis Tennis Simulation	79.- DM
AH 64 Apache Longbow2 Hubschrauber Simulator	79.- DM *
F1 Racing Simulation 3DFX Rennsimulation	84.- DM *
Jedi Knight (Win 95) (D) Star Wars	89.- DM *
Shadow of the Empire d. A. Star Wars	79.- DM *
SEGA Worldwide Soccer Fußball	79.- DM
Fallout Rollenspiel	79.- DM
Starfleet Academy Action Adventure	84.- DM
Lands of Lore2 Rollenspiel	79.- DM
Earth 2140 Mission Pack Scenery	24.- DM
Pacific General engl. Version	64.- DM
D-Info 97 Topcom	34.- DM

* = PC-CD-ROM bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Machen Sie einen Gamepool aus Ihrem PC

MMC - PC - HARDWARE

Basis PC-Einheit 379.- DM

Im Mini-Tower-Gehäuse vorinstalliert :

- 200W Netzteil
- Pentiumboard (Intel-Chipset)
- 3,5" Floppy
- ein HDD-Wechselrahmen

das PC-Aufbau-Set

Guilemont- Bestseller:

Maxi Sound 64 Home Studio D (PnP)	399.- DM
Maxi Sound 32 Wave FX (PnP)	224.- DM
Maxi Booster 240 D Aktivboxen	79.- DM
Maxi Booster 160 Aktivboxen	69.- DM
Maxi Booster Sub 1 Subwoofer	109.- DM
Maxi Gamer 3D fx 3D Beschleuniger	389.- DM

MMC-GAMES-HARDWARE

CH Combat Stick + Pro THrottle Bundle	299.- DM
ThrustmasterF16 FLCS +TQS Bundle	504.- DM
Thrustmaster F16 Cockpit	5999.- DM

Bestellannahme: Mo.-Sa. 10-22 Uhr

Beratung & Verkauf zu den gesetzlichen Öffnungszeiten

Besuchen Sie unseren ONLINE-SHOP im INTERNET

Versandbedingungen: Alle Preise sind Versandpreise in DM incl. MwSt. zuzüglich Versandkosten in Höhe von 11.- DM. Sendungen ab 250.- DM im Inland sind versandkostenfrei. Versand ins Ausland nur gegen Vorkasse. Wir berechnen 30.- DM Aufwandspauschale bei annahmeverweigerter Lieferung.

DER COMPUTERCLUB empfiehlt MMC-GAMES-STORES, testen Sie bei uns vor Ort, bestellen Sie per Telefon, Fax oder internet http://www.mmc-online.de

Informieren Sie sich im internet auch über http://www.computerclub.de

MMC-Köln
Luxemburgerstr. 26
50674 Köln
Tel. 0221- 9 23 31 45
Fax 0221- 9 23 31 47

Demnächst auch in Münster Ägidiusstr.

MMC-Bochum
Victoriastr. 41
44787 Bochum
Tel. 0234 - 9 12 90 20
Fax 0234 - 9 12 90 21

Lieferung nur unter verlängertem Eigentumsvorbehalt. Preise sind freibleibend.

G-Police • Action

FEUERZAUBER

Spätestens seit Formel 1 hat sich Psygnosis einen Namen im Bereich 3D-beschleunigter Spiele gemacht. Mit G-Police erweiterte man das Know-how der Glide-Programmierung des Voodoo-Chips auch unter Direct3D und erzielt erstaunliche Ergebnisse. Zu bewundern ist dieses neue Grafikspektakel in einem actiongeladenen Law and Order-Spiel.

Neben der lasergelenkten 500 kg-Bombe gibt es noch die Luxusausführung mit 1000 kg, die alles in einem fürchterlichen Feuerball niedermacht.

Am Ende des 22. Jahrhunderts ermöglicht die Raumfahrttechnologie der Menschheit endlich die Besiedlung des Sonnensystems. Aus Ressourencengründen waren die Jupitermonde die erste Wahl. Dort entstanden unter dem Schutz riesiger Kuppeln die ersten Außenposten. Anfangs nur damit beschäftigt, die Erzvorkommen im Auftrag von Mineralkonzernen abzubauen, wuchsen die Kuppeln immer enger zusammen. Es entstand eine völlig autarke Gemeinschaft, in der im Jahr 2097 die gewählten Regierungen durch immer mächtiger werdende Erz-Konzerne ersetzt wurden. Die mächtigsten Firmen beschlossen, für die Jupitermonde eine unabhängige Polizeitruppe ins Leben zu rufen, die G-Police. In den Standlandschaften des Jupitermondes Callisto fahren die Gesetzeshüter in jetgetrieben Helikoptern, sog. Havocs, Streife.

Miami Vice à la Bladerunner

In der Rolle eines Officers durchläuft man eine Karriere von 35 Missionen, die in fünfteilige Kampagnen eingegliedert sind. Vor jedem Einsatz wird man in gerenderten Briefings über die bevorstehenden Aufgaben informiert, bevor man zusammen mit einem Wingman im Pilotensessel dem Funkverkehr lauscht und sich in das investigative und explosive Tagesgeschäft inmitten einer Bladerunner-artigen Umgebung wirft. Dabei sind alle Missionen eng an die fortlaufende Story geknüpft. Es beginnt alles mit wenig aufregender Polizeiarbeit. Man scannt Fahrzeuge nach verbotenen Waren, verfolgt Verdächtige oder liefert sich kleinere Scharmützel mit Drogenschmugglern

HAVOC, DER HOOVER-KOPTER

Die G-Police ist mit einem düsengetriebenen, helikopterartigen Fluggefährt ausgestattet. Seine Beweglichkeit eignet sich besonders für die engen Straßenschluchten der Jupiterkuppeln. Zwar ist er nicht mehr ganz auf dem neuesten technischen Stand, aber für die verantwortlichen G-Police-Officer immer noch die beste Wahl. Zumindest so lange, bis das Geheimprojekt VENOM endlich Serienreife erlangt hat.

Für Psygnosis' Designer war ein Hubschrauber die offensichtlichste Entscheidung, die dem Spieler die Möglichkeit geben würde, schnell und agil in einer Stadt-Umgebung zu manövrieren. Mit einer Prise Science Fiction garniert, schuf man so ein helikopterartiges Flugzeug, dessen Antrieb aus je einer schwenkbaren Jetdüse an den Flanken bestehen sollte.

Man ging davon aus, daß ein solcher Antrieb es erlauben würde, sich sowohl in der horizontalen als auch in der vertikalen Ebene zu bewegen. Damit kombinierte der Havoc die Schnelligkeit eines Kampfjets mit den Manövrierfähigkeiten eines Rotorflüglers. Ideal, um mit anderen Fluggefährten den Dogfight zwischen den Wolkenkratzern der Jupiter-Kolonien aufzunehmen.

Der Havoc aus der Vogelperspektive kurz nach der Erfüllung des Auftrags. Das letzte Missionsziel geht gerade in einer gigantischen Explosion in Rauch auf.

Polizeialltag auf dem Jupiter: Der durchgeknallte Schürfroboter von einem der Erz-Konzerne verwüstet gerade die Innenstadt und muß zur Raison gebracht werden.

und Straßenbanden. Bald aber wird die G-Police in einen Privatkrieg zwischen zwei Konzernen verwickelt. Luftangriffe auf Lagerhäuser, der Schutz von Konzernbossen vor Attentaten oder auch die Sicherung von Feuerlöscharbeiten der Feuerwehr erweitern das bloße Drücken des Feuerknopfes um die eine oder andere strategische Komponente.

Direct3D contra 3Dfx

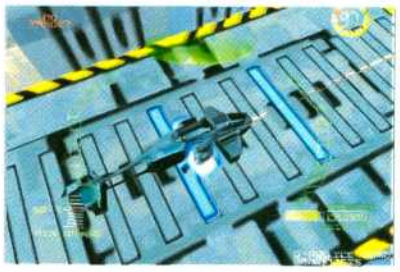
Wenig Licht erhellt die Jupiter-Metropolen, und so erhalten die spektakulären Grafik- und Lichtdarstellungen unter Aufbietung aller Features von 3D-Beschleunigerkarten eine ganz besondere Note. Die Sichtweite des Horizonts ist dabei je nach Rechenpower einstellbar. Auch mit verschiedenen SVGA-Auflösungen und zuschaltbaren 3D-Effekten läßt sich das eigene System anpassen. Besonders stolz ist man bei Psygnosis auf die erreichte Performance unter Direct3D. Hier will man durch geschickte Routinen sehr nahe an das Leistungsvermögen der Glide-Bibliotheken der 3Dfx Voodoo-Chips kommen. Ob unsere Hoffnungen berechtigt sind, werden wir erst in der nächsten Ausgabe an der fertiggestellten und geschwindigkeitsoptimierten Version feststellen können.

Christian Müller

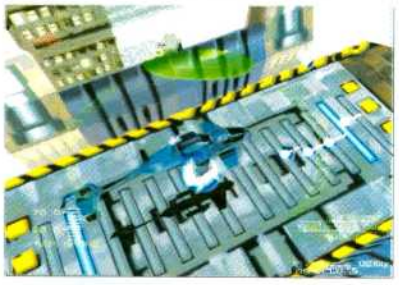
Mit der Verfolgerkamera gestaltet sich eine exakte Zielaufnahme zwar schwierig, aber so erhält man einen größeren Überblick über die Situation.

MASSIVES FEUERWERK

Der HAVOC kann eine Menge verschiedener Waffen tragen, genau so, wie es die Designer wollten. Allerdings mußten sich alle deutlich in Optik und Wirkung voneinander unterscheiden, um ihren Einsatz auch lohnenswert zu machen. Hier ein kleiner Auszug aus dem 15-teiligen Arsenal der G-Police.



Maschinengewehr 30mm
Die Standardwaffe des Havoc ist eine Schnellfeuer-Vorrichtung, die aufgeschaltete Ziele mit einem Vorhaltepunkt versieht.



Dispersions-Rakete
Mehrfach-Raketen mit intelligenter Zielauffassung. Nach dem Abfeuern verharren die Raketen kurz in der Luft und suchen sich selbständig je ein Ziel.

Plasmakanone
Der Plasmablitz ist ein hochverdichteter, ionisierter Ball metallischer Staubpartikel, der mit hoher Geschwindigkeit verschossen wird. Die hohe Dichte und die große Geschwindigkeit verursachen beim Aufprall enormen Schaden.

MATRA Raketen
Die ungelenkte Standard-Rakete explodiert beim Aufprall. Mit gehaltenem Feuerknopf können ganze Salven verschossen werden.

Infrarot-Rakete
Das Infrarotsystem der Rakete ist an das HUD des Havoc gekoppelt. Sie verfolgt das Ziel, solange die Aufschaltung bestehen bleibt.

Hypervelocity-Rakete
Dieser spezielle Flugkörper beinhaltet zehn kleinere Raketen, die in einer Uranium-Ummantelung eingefaßt sind. Das Geschoß ist zwar ungelenkt, trifft sein Ziel aber mit einer Wucht von 5.500 km/h.

Cluster Bombe
Kleine, ungelenkte Streubomben, die für großflächige Zerstörung eingesetzt werden.

500 kg-Laserbombe
Die Laserstrahl-gelenkte Bombe findet in einmal markierten Bodenobjekten ihr Ziel.

Zwar unterstützt G-Police dank der Direct3D-Schnittstelle alle 3D-Beschleunigerkarten, aber die Voodoo-Chip-Sätze von 3Dfx liefern die spektakulärste Optik.

Voraussichtlich:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA/SB/Direct3D, 3Dfx/Force Feedback
Multiplayer:	n.n.b.
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Psygnosis
Erscheint:	Oktober

☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☐ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

Riven • Grafik-Adventure

KUNSTWELT

Bereits seit 1993 kontinuierlich im Handel, gehört das Grafik-Adventure Myst nicht nur zu den meistverkauften, sondern auch zu den meistgeklonten Computerspielen überhaupt. Mit dem Nachfolger Riven wollen die Miller-Brüder aus Spokane, Washington, den Erfolg ihres ersten Megasellers noch übertrumpfen.

Wie schon in Myst, spielen auch in Riven Bücher eine wichtige Rolle.

Arbeiteten an Myst seinerzeit gerade die Cyan-Gründer Rand und Robyn Miller mit drei weiteren Designern zusammen, wurde die Mannschaft für Riven mittlerweile auf über 30 Personen erweitert – der enorme Aufwand deutet schon an, daß man mit Riven Großes im Sinn hat. „Wir wollten ein Spiel entwickeln, das alles auf dem Computer möglich macht, was überhaupt machbar ist", lautet denn auch Rand Millers Kommentar zur Arbeit an dem ehrgeizigen Projekt. Riven schließt sowohl handlungsmäßig als auch vom Erscheinungsbild und Gameplay her direkt an Myst an, ist aber dennoch ein völlig eigenständiges Spiel. Der Titel gibt einen ersten Hinweis auf die Beschaffenheit der Spielewelt: „Riven" ist ein altes englisches Wort, das sich in etwa mit „zerrissen" übersetzen läßt. Riven handelt großteils vom fiktiven Volk der D'ni, welche die Inselgruppe, auf der sie leben, in ihrer Sprache mit diesem Wort benennen. Früher einmal bildeten jene Inseln zusammen einen Kontinent, der sich dann im Lauf der Zeit aufspaltete. Natürlich spielen im Riven-Plot wie in Myst wieder Bücher eine entscheidende Rolle, um zwischen Orten und Zeitaltern hin- und herzureisen, und auch mit Atrus, dem Protagonisten von Myst, wird es in Riven ein Wiedersehen geben.

Zwei „Sunners" beim Sonnenbad: In Riven machen Sie Bekanntschaft mit diversen Phantasie-Kreaturen.

Gerade bei der Darstellung von Wasser und Wolken wird offensichtlich, wie realitätsnah die Grafiken von Riven sind.

Ein Fest fürs Auge sind die detailreichen Innenräume allemal.

Größer, schöner, belebter

Gegenüber dem Vorgänger zeichnet sich Riven durch eine wesentlich größere Spielewelt aus, die grafisch viel detaillierter daherkommt: War man in Myst aufgrund begrenzter Rechenpower noch gezwungen, mit lediglich 256 Farben zu arbeiten, erstrahlen die Riven-Inseln nun im prachtvollen HiRes-Modus und setzen sich teilweise aus bis zu 2,5 Millionen Polygonen zusammen. Diejenigen Spieler, die es leid waren, in Myst stundenlang mutterseelenallein durch unbewohnte Areale zu streifen, werden begrüßen, daß es in Riven nun erheblich „lebendiger" zugeht: Neben einer Reihe von digitalisierten Schauspielern (unter die sich übrigens auch Rand Miller höchstpersönlich gemischt hat) macht man Bekanntschaft mit diversen animierten Phantasie-Kreaturen wie den „Sunners", riesigen amphibischen Säugern, die die Strände des Fünften Zeitalters bevölkern.

Herbert Aichinger

Internet Info: RIVEN LITERARISCH

Wer sich ausführlich über das Myst- bzw. Riven-Universum informieren will, kann auf die Bücher Myst: The Book of Atrus, Myst: The Book of Ti'ana und Myst: The Book of D'ni (erscheint im Herbst) vom Verlag Hyperion Books zurückgreifen und sich im Internet die Sites `http://www.riven.com` *und* `http://www.cyan.com` *zu Gemüte führen.*

Voraussichtlich:	Pentium, Windows 95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Cyan/Red Orb	Erscheint:	Herbst

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Anno 1602 – Entwicklungsbericht 2. Teil

ENTDECKUNGEN

In vier Wochen kann sich viel tun. Diese profane Schlußfolgerung trifft vor allem dann zu, wenn sie über ein Spieleprojekt getroffen wird, das kurz vor der Marktreife steht. Anno 1602 ist so ein Fall. In der letzten Ausgabe berichteten wir über Entwicklungsgeschichte und Spielinhalt, diesmal gehen wir härter ran. Erfahren Sie alles über Interface, Multiplayer-Optionen und das Gameplay.

Klingt ja nicht schlecht! Bei Anno 1602 führen Sie Ihr Mini-Völkchen voller Tatendrang in ferne Welten, treiben Handel, knüpfen diplomatische Kontakte und greifen, wenn's denn sein muß, auch schon mal zur Waffe, um Ihr wachsendes Imperium gegen feindliche Übergriffe zu schützen. Das Ganze wird Ihnen präsentiert mit einer schmucken, komplett neu entwickelten 3D-Engine, lauter gerenderten Gebäuden und voll animierten Szenarien. Hübsch! Wie aber steuert sich so ein Optionsmonster? An die Benutzerführung von Wirtschaftsstrategiespielen werden besondere Ansprüche gestellt, sie sollte vor allem leicht verständlich und bedienbar sein, dennoch aber den intuitiven Zugriff auf alle wichtigen Infos ermöglichen. Genau diese Überlegungen wurden wohl auch von Sunflowers angestellt. Das Iconsystem kommt mit wenigen, lästigen Untermenüs aus, auf dem Standardscreen erstrahlen sogar nur vier Buttons. Bei den Echtzeit-Kämpfen entschied man sich für die klassische Maussteuerung à la C&C oder Warcraft, die wohl keiner weiteren Erklärung bedarf. Was spielerisch interessant ist: Während der Kämpfe läuft der Handel zwischen Ihren Siedlungen einfach weiter. Konzentrieren Sie sich also zu sehr auf die Fights, wird irgendwann Ihre wirtschaftliche Existenz in Frage gestellt. Anno 1602 gelingt es dadurch fast unbemerkt, die Konzentration des Spielers auf den Handel zu lenken, was ja auch genauso gewollt ist.

Mehr-Spiel(er)

Eine Kampagne für Ihre Welteroberung wird es nun definitiv nicht geben. Stattdessen durchlaufen Sie rund 20 Szenarien mit steigendem Schwierigkeitsgrad oder wählen das stets verfügbare Endlosspiel. Die diversen Inselayouts wurden speziell zu den Inhalten der Szenarien gestaltet, unterstützen also die strategische Dramaturgie des Spiels. Diese wird jedoch häufiger durch Zufallsereignisse wie Vulkanausbrüche oder Erdbeben gestört, so daß zwei Spiele auch innerhalb eines Levels nie völlig gleich ablaufen. Das gilt natürlich insbesondere, wenn Sie gegen menschliche Gegner antreten wollen. Entweder geschieht das zu zweit über eine Modem- oder Null-modemverbindung, oder gar zu viert im lokalen Netzwerk. Im Multiplayer-Spiel ist es übrigens auch durchaus denkbar, über längere Zeit kooperativ tätig zu sein. Anno 1602 dürfte nicht nur aufgrund der aufregenden Präsentation die Chance zur Genrereferenz besitzen. Im Oktober werden wir Ihnen dazu mehr sagen können, versprochen!

Christian Bigge

Aha, die ersten Wachposten haben bereits Stellung bezogen, rechts sehen Sie die vier Standardbuttons der Iconsteuerung.

Die Stadtentwicklung: Jedesmal, wenn Sie die Bedingungen für den Stufenaufstieg der Siedler erfüllen, ändern sich auch die Häuser.

Voraussichtlich:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	2 Sp. Modem/0-Modem, 4 Sp. Netzwerk	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Sunflowers/MAX Design	Erscheint:	Oktober

☐ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☒ Wirtschaft ■

EN JOYSOFTWARE

JOYSOFT SHOP
50676 Köln
Mathias Str. 24-26
0221/9 23 15 45

JOYSOFT SHOP
53111 Bonn
Münster Str. 11
0228/65 97 26

JOYSOFT SHOP
53721 Siegburg
Kaiser Str. 54
02241/ 6 80 45

JOYSOFT SHOP
56068 Koblenz
Schloß Str. 16
0261/30 96 34

JOYSOFT SHOP
45127 Essen
Viehofer Str. 17
0201/2 43 72 95

JOYSOFT SHOP
60311 Frankfurt
Fahrgasse 87
069/91 39 83 71

JOYSOFT SHOP
40211 Düsseldorf
Am Wehrhahn 24
0211/36 44 45

JOYSOFT SHOP
52062 Aachen
Blondel Str. 10
0241/40 69 12

JOYSOFT POINT
COMPUTERSPIELE & MEHR
41061 M' Gladbach
Eickener Str. 14

JOYSOFT POINT
MYSTIC GAMES
72458 Albstadt
J.-Mauthe Str. 7
07431/93 30 80

JOYSOFT POINT
CONNACTION
41460 Neuss
Klarissen Str. 15
02131/ 27 57 51

JOYSOFT POINT
SOFT SITE
63065 Offenbach
Schloß Str. 20-22 (1.Etage)
06982/36 90 45

JOYSOFT POINT
NEXT GENERATION
51379 Leverkusen
Goethe Str. 14
02171/40 41 71

JOYSOFT POINT
DICOM
63450 Hanau
Hospital Str. 14-16
06181/92 63 41

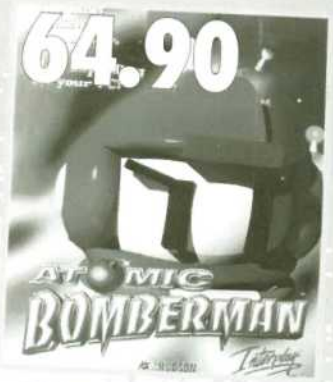
JOYSOFT POINT
GAMESHOP GIESSEN
35390 Giessen
Katharinengasse 21
0641/79 17 94

JOYSOFT POINT
PLAYERS CHOICE
50677 Köln
Merowinger Str. 28
0221/3100707

JOYSOFT POINT
JUST 4 FUN
40724 Hilden
Hochdahler Str. 10
02103/84 40

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT POINT Partnern.
Preise der JOYSOFT POINT Shops können abweichen.

Preisänderungen, Irrtum und Zwischenverkauf vorbehalten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Firma JOYSOFT



WIR SIND ÜBERALL!
JOYSOFT IM INTERNET!

HIER FINDEN SIE UNS!
http://www.joysoft.de
Brandheiße Neuerscheinungen, aktuelle Angebote, tolle Infos Erscheinungstermine und vieles mehr!
Bestellen Sie einfach per Internet!

PC CDROM

688 Hunter Killer (KD)	84.90
Adidas Power Soccer (KD)	84.90
Agent Armstrong (KD)	79.90
Alexander der Große W95 (KD)	79.90
Anstoss 2 (KD)	79.90
Armored Fist 2 (KD)	89.90
Atomic Bomberman (DA)	**64.90**
Baphomets Fluch 2 (KD) *	**84.90**
Beasts & Bumpkins (KD)	**79.90**
Betrayal in Antara (KD)	89.90
Birthright (KD)	89.90
Black Dahlia (KD)	i.V.
Blade Runner (KD) *	89.90
Comanche 3 (KD)	89.90
Command & Conquer 2 Data 2 (KD) *	29.90
Conquest Earth (KD) *	89.90
Conquest of Demon Island (KD)	i.V.
Constructor (KD) *	**89.90**
Croc (DA) *	79.90
Dark Colony (KD)	79.90
Demonworld (KD)	79.90
Der Industriegigant (KD)	79.90
Der vergessene Gott (KD)	84.90
Descent Undermountain (DA) *	89.90
Die Siedler 2 Gold (KD)	79.90
Dominion W95 (KD) *	79.90
Dragon Dice (DA)	79.90
Dungeon Keeper (KD)	79.90
F1 Racing Simulation (KD) *	79.90
F16 Fighting Falcon (KD)	79.90
Fallout (KD) *	79.90
Fifa Soccer 98 (KD) *	79.90
Flight Unlimited 2 (KD) *	i.V.
Floyd (KD) *	79.90
Frogger (KD) *	79.90
Hattrick Wins! (KD)	79.90
Imperialismus (KD) *	**i.V.**
Jack Orlando (KD)	49.90
Lands of Lore 2 (KD) *	79.90
Legacy of Kain (KD)	79.90

PC CDROM

Leviathan-Tone Rebellion *	79.90
Links LS Pentium Edition 98 (KE)	**109.90**
Little Big Adventure 2 (DA)	**84.90**
Mass Destruction (DA)	64.90
MIA (Missing in Action) (DA) *	79.90
Microsoft Flight 98 (KD) *	129.90
Monopoly Star Wars (KD) *	79.90
NBA Hangtime W95 (DA)	79.90
Pacific General US (KD)	89.90
Pandemonium W95 (KD)	79.90
Panic Soldier (DA)	39.90
Perfect Assasin (KD)	79.90
Perfect Weapon W95 (KD)	79.90
Perry Rhodan: Operation Eastside *	89.90
POD Mission CD (KD) *	24.90
Populous 3 (KD) *	79.90
Pro Pinball Timeshock (KD)	79.90
Queen: The Eye (KD) *	89.90
Red Baron 2 (KD) *	**89.90**
Resident Evil (KD) *	79.90
Sega Rally MMX (KD)	79.90
Sid Meiers Ghettisburg (KD) *	84.90
Sierra Pro Pilot (KD)	89.90
Sonic 3D (KD)	59.90
Star Trek Pinball (DA) *	54.90
Star Trek Starfleet Akademy (KD) *	89.90
Star Trek Starfleet Academy (KE) *	89.90
Star Wars: Shadow of the Empire (DA)	79.90
Starcraft (KD) *	89.90
Streets of Sim City *	89.90
Super Bubsy (DA)	39.90
Swing (KD)	39.90
Tiger Shark (DA)	79.90
Titanic (KD)	79.90
Ultima Online (KD) *	79.90
Voodo Kid (KD)	79.90
World Wide Soccer (KD)	79.90
X-Com Apocalypse (KD)	89.90

PC CDROM SUPER PREISE

Nur solange der Vorrat reicht!
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung einen oder mehrere Ersatz-wünsche an, da es sich bei vielen Spielen um Restposten handelt.

Baphomets Fluch (KD)	29.90
Bazooka Sue (KD)	29.90
Beneath a Steel Sky (KD)	29.90
Bleifuss (KD)	29.90
Club Manager 97/98 (KD)	**49.90**
Compugotchi (KD)	29.90
Cyberia 2 (KD)	29.90
Descent 2 (DA)	29.90
Earth 2140 (KD)	49.90
Earth 2140 Missionpack & Mousepad (KD)	**29.90**
Flying Corps (KD)	49.90
Jurassic War (DA)	**39.90**
M.A.X. (KD)	39.90
MDK & Mousepad (KD)	49.90
Print Artist & Kai's Power Goo (KD)	**69.90**
Return Fire W95 (DA)	19.90
Schleichfahrt (KD)	49.90
Secret of Luxor (KD)	39.90
Shanara (KD)	39.90
Sim Town (KD)	29.90
Steel Panther 2 (KD)	39.90
Time Gate (KD)	9.90
Toonstruck (KD)	29.90
Vikings Ultimate Conquest (KD)	24.90
Wetlands (DA)	19.90
Winzer Deluxe (KD)	19.90
Z! (KD)	39.90

PC ZUBEHÖR

Alfa Quad 4 Player Adapter	89.90
Diamont Monster 3D	369.90
Flightstick FX Feedback CH	329.90
Gravis Joypad Pro	59.90
Gravis Ultrasound PNP Pro 512	299.90
Hurricade Joystick	69.90
Lenkrad & Pedale SV280	149.00
Matrox Mystique 4MB	289.90
Maxi Gamer 3DFX & Pod	329.90
Maxi Sound 64 PNP Home Studio	399.90
Orchid NU 32 Bit	299.90
Orchid Right 3D Karte	329.90
Sidewinder FX Feedback *	299.90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere ebenfalls kostenlose Katalog-CD an. In beiden finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.

Wir führen außerdem Spiele für:
- Amiga
- Macintosh
- Sega Saturn
- Sony PSX
- Nintendo 64

sowie:
- Joysticks
- Computer Zubehör
- Lösungsbücher
- Trading Cards
- Sport Cards
- US-Importe

und vieles mehr

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND & SERVICE CENTER:
AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50
BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

eachten Sie auch unser Internet Angebot ir Sie! http://www.joysoft.de- Hier können ie direkt Ihre Bestellung aufgeben und aus nserer Mailbox die neuesten Updates und Patches ownloaden. Sie erreichen uns unter: 221/9483307(analog), 0221/9483306 (ISDN).

Unser Lieferservice im Inland: Sie zahlen per **Kreditkarte oder per Vorkasse**, wir liefern per **Post:** Versandkostenanteil 6.90 DM oder per **UPS:** Versandkostenanteil 9.90 DM. Falls Sie **Nachnahmelieferung** wünschen, beträgt der Versandkostenanteil 9.90 DM bei Post- und 16.90 DM bei UPS-Lieferung. **Ab einem Rechnungsbetrag von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei!**

Unser Lieferservice im Ausland: Sie zahlen per **Kreditkarte oder postbare Vorkasse**, wir liefern per **Post**. Der Versandkostenanteil beträgt in Europa: 20,- DM für Päckchen bzw. 50,- DM für Pakete. Der Versandkostenanteil außerhalb Europas beträgt 25,- DM für Päckchen.

Kreditkartenzahlung: Wir akzeptieren die Euro- und Visa-Card. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, welche Karte Sie benutzen, außerdem benötigen wir Ihre Kartennummer und das Gültigkeitsdatum, sowie Ihre Telefonnummer für evtl. Rückfragen. Bei schriftlichen Bestellungen vergessen Sie bitte nicht Ihre Unterschrift.

INTERVIEW ZU ANNO 1602

PCA: Die Spielidee, die Anno 1602 zugrunde liegt, ist ja so revolutionär nicht. Wie schafft Ihr die Abgrenzung zu Titeln wie Die Siedler 2, wo sind die Unterschiede?

Jochen Bauer: Die Spielidee an sich ist zwar nicht brandneu, aber unglaublich attraktiv, was durch den bisherigen Erfolg der Klassiker in diesem Genre ja nur bestätigt wird. Anno 1602 ist insofern neu und einzigartig, als wir die bewährte Spielidee mit einem neuen Qualitätsanspruch bezüglich der Grafiken, der Bedienbarkeit und auch einer veränderten Zielsetzung des Spiels angegangen sind. Unser Ziel war es, die Stärken und Möglichkeiten, welche die verschiedenen Genres Echtzeit-Strategie, Wirtschaftssimulationen und Aufbauspiele boten, optimal zu nutzen und zu kombinieren. Aus dieser Zielsetzung heraus entstand schließlich ein völlig neues Konzept. Bezüglich der grafischen Gestaltung des Spiels setzen die SVGA-Grafiken von Anno 1602 wirklich neue Standards; zumal die opulente graphische Gestaltung nicht nur reiner Selbstzweck – frei nach dem Motto „sieht halt gut aus" – ist, sondern die Art der Darstellung auch die Intention des Spiels unterstreicht und unterstützt.

Michael Kairat: Im Gegensatz zu Die Siedler 2 liegt das Ziel der strategischen Vorgehensweise des Spielers nicht in der reinen Ausweitung des territorialen Einflußbereichs mittels des Ausbaus der militärischen Truppen, sondern in Anno 1602 liegt der inhaltliche Schwerpunkt wirklich auf dem Handel. Gewinnen wird nicht, wer physisch und militärisch stärker ist, sondern wer das größte taktische, diplomatische und strategische Geschick im Umgang mit seiner Bevölkerung, seinen Geschäftspartnern, Konkurrenten und potentiellen Gegnern beweist. Diplomatie wird hier durchaus ausschlaggebender sein als Stärke, da es nicht darum geht, den Gegner zu eliminieren, sondern sich mit den vorhandenen natürlichen und sozialen Gegebenheiten möglichst konstruktiv und erfolgreich auseinanderzusetzen.

PCA: Wirtschafts-Strategiespiele erfordern naturgemäß die Darstellung und schnelle Verfügbarkeit unheimlich vieler Informationen. Wie habt Ihr diese Anforderung bei Anno 1602 umgesetzt? Gibt es ein System hinter der Anordnung Eurer Icons, wieviele Untermenü-Ebenen wurden integriert?

Jochen: Generell haben wir versucht, das lästige Aufrufen zahlreicher Submenüs so weit wie möglich zu vermeiden und die Anzahl der Untermenü-Ebenen so gering wie möglich zu halten. Das ist uns meiner Meinung nach auch gut gelungen: Die Mehrzahl der Informationen, die der Spieler zur Entscheidungsfindung (bezogen auf ein bestimmtes Objekt) im Spiel braucht, sind nämlich direkt am Objekt auf der Spieloberfläche ablesbar. In diesem Zusammenhang steht auch ein besonderes Feature von Anno 1602: Die Animationen der Objekte auf der Hauptkarte geben dem Spieler stets ein bildliches Feedback bezüglich ihrer Auslastung. Fehlt zum Beispiel dem Müller in der Getreidemühle Korn, so werden sich die Flügel der Windmühle erst dann wieder drehen, wenn wieder ausreichend Rohstoffe zur Verfügung stehen. Das geht sogar soweit, daß man die verschiedenen Wachstumsstadien der Felder am Bildschirm verfolgen kann. Wir haben natürlich auch weitere Informationen über die Menüleiste abrufbar gemacht, für den Fall, daß sich der Spieler eingehend mit einer Produktionskette, seinem Finanzstatus usw. auseinandersetzen möchte.

Michael Kairat und Jochen Bauer aus der Sunflowers Support- und QA-Abteilung betreuen MAX Design bei der gemeinsamen Produktentwicklung.

Michael: Das Spiel ist auf jeden Fall so angelegt, daß man die wichtigsten Informationen entweder ganz einfach durch einen Blick auf das betreffende Objekt oder mit einem, höchstens aber zwei Mausklicks aufrufen kann. Die fünf wichtigsten Parameter (Verfügbarkeit der drei wichtigsten Rohstoffe, Finanzstatus, Bevölkerungszahl) werden permanent auf dem Hauptscreen, also integriert in der Spieloberfläche, angezeigt. Wir haben außerdem versucht, die Zahl der Icons so weit zu minimieren, wie es ein bedienungsfreundliches Handling zuläßt. Sie dienen in Anno 1602 hauptsächlich dazu, schnell und problemlos zwischen den verschiedenen Modi des Spiels (Bauen, Kampf, Information, Optionsmenü) zu wechseln oder Warengruppen zu symbolisieren.

PCA: Gerade im Strategiebereich legen immer mehr Spieler Wert auf eine gute Künstliche Intelligenz. Wie steht's damit bei Anno 1602? Wie agieren die Computergegner und wie verhalten sich die eigenen Siedler?

Michael: Ein wichtiges Qualitätsmerkmal der Künstlichen Intelligenz bei Anno 1602 besteht darin, daß der Computergegner sich der Stärke und Geschicklichkeit des jeweiligen Spielers anpaßt und nicht nur in Form eines Konkurrenten um die Handelsmacht, sondern auch in der Ausprägung als Piratentruppe oder eines Eingeborenenstammes auftreten kann. Wie der Spieler auf die KI reagiert, ob er die Konfrontation oder die Kooperation mit ihm sucht, ist letztendlich von dessen persönlicher Strategie abhängig. Die eigenen Siedler erfüllen automatisch die Aufgaben, die man ihnen durch die Zuweisung ihres Berufes vorgibt. Sie setzen ihre Fähigkeiten jedoch nur dann hundertprozentig ein, wenn sie optimal mit Rohstoffen versorgt werden und ihre im Verlauf des Spiels graduell steigenden sozialen Bedürfnisse gedeckt werden.

PCA: Wäre es bei Anno 1602 theoretisch möglich, nach dem Aufbau aller Strukturen die Simulation einige Stunden sich selbst zu überlassen? Was würde passieren?

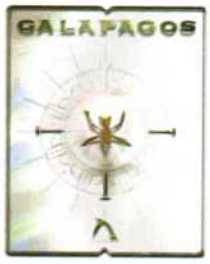
Jochen: Das läßt sich am besten mit einem klaren „Jein" beantworten. Theoretisch kann man ja sehr viel machen..., aber eine solche Vorgehensweise würde bei Anno 1602 sicherlich nicht zum Erfolg führen, denn einerseits ist die permanente Präsenz des Spielers schon deshalb vonnöten, weil sich die Parameter, die den Erfolg seiner Strategie bestimmen, durchaus stetig verändern – auch nachdem man gut funktionierende Wirtschaftszweige und Siedlungen etabliert hat –, und andererseits gibt es immer wieder einflußreiche, aber hinsichtlich des Zeitpunktes ihres Eintretens unvorhersehbare Ereignisse, wie zum Beispiel Naturkatastrophen, die Ankunft anderer Pioniere etc., die das Eingreifen des Spielers absolut unabdingbar machen. Die wirtschaftlichen Produktionsketten in Anno 1602 basieren zwar auf logischen Zusammenhängen, was aber mitnichten bedeutet, daß der Spielverlauf vorhersehbar wäre. Wir plädieren für kurzweiliges Gameplay! Sonst würden wir ja lediglich einen wunderschönen Screensaver kreieren!

PCA: Danke für das Interview!

LEBEN UND LERNEN...

GALAPAGOS

DAS SPIEL MIT EIGENLEBEN.



PC - CD

GALAPAGOS-DEMO:
WWW.ANARK.COM

GALAPAGOS ©1997 ANARK GAMES STUDIO. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
MENDEL, LEVELLER UND NERM SIND WARENZEICHEN VON ANARK GAMES STUDIO.

Die Cockpitsicht der Racing Simulation vermittelt dem Spieler das Gefühl, in einem echten PS-Monster zu sitzen.

Eineinhalb Jahre haben 29 Grafiker, Designer und Programmierer an F 1 herumgewerkelt. Außerdem verpflichtete Ubi Soft mit Christian Blum einen Renault-Ingenieur, um bei Fahrzeugverhalten, Reifen und Aerodynamik einen möglichst hohen Realismusgrad herauszuholen. Zur Wahl stehen die 22 Flitzer der 96er Saison, was beispielsweise bedeutet, daß Michael Schumacher bereits in seinem feuerroten Italo-Spaßmobil sitzt. Die 16 GrandPrix-Strecken wurden abgefilmt, um sie möglichst realistisch umzusetzen – schließlich soll jedes Bäumchen an der richtigen Stelle stehen.

Erstklassiger Eindruck

Der erste Eindruck, was die Grafik betrifft, ist erstklassig: Mit einer Auflösung von 640x480 Pixeln und 65.000 Farben kommt F 1 einer Fernsehübertragung ganz nahe. An den Boliden sind selbst die kleinsten Schriftzüge gestochen scharf lesbar. Vorbeiziehende Bäume wirken äußerst natürlich und plastisch und werfen feine Schatten auf die Strecke. Der Reifenabrieb auf dem Kurs weist den Weg zur Ideallinie, die Wolken sind nicht am Himmel „festgepappt", sondern ziehen gemächlich vorüber. Qualm sieht aus wie Qualm, statt tröge vor sich hin zu pixeln. Die Fahrt in die Box sorgt wegen

F 1 Racing Simulation, Rayman's World

KAMPFANSAGE

Ubi Soft gibt Gas: Am 1. Oktober will das französische Softwarehaus seine F 1 Racing Simulation auf den Markt bringen und Geoff Crammonds Grand Prix 2 den Kampf ansagen. Ohne 3Dfx-Karte oder PowerVR-Board werden die PS-starken Motoren von Schumi & Co. gar nicht erst anspringen. Dafür aber sollen die PC-Besitzer eine authentische und extrem realistische Simulation mit exzellenter Spielbarkeit bekommen. Die uns vorliegende Preview-Version scheint dieses Versprechen der Macher zu bestätigen.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Top Titel!
F1 Racing
Erscheint 1. Oktober!
Deutsche Version
DM 77,99

CD-ROM

3D Ultra Minigolf	DA 49,99
4-4-2 Fußball	**DV 39,99**
688 Hunter Killer	DV 76,99
Adidas Power Soccer	DA 72,99
Agent Amstrong	**DV 72,99**
AH 64 Gold Edition	DV 79,99
Alexander der Große	**DV 69,99**
Amored Fist 2	**DV 76,99**
Anno 1602	DV i.V.
Anstoss 2	**DV 74,99**
Atlantis	DV 76,99
Atomic Bombermann	**DA 59,99**
Banzai Bugs	DV 57,99
Baphomets Fluch	DV 69,99
Baphomets Fluch 2	DV x74,99
Battle Isle 4	DV x69,99

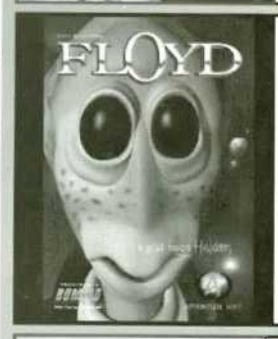
CD-ROM

Gold Games 2	DV x34,99
GT 97	DV 59,99
Gut`s "N" Garters	DV 79,99
Hardcore 4 x 4	DA 69,99
Harvest of Souls	DV 69,99
Have a Nice Day	DV 59,99
Have a Nice Day DATA	**DV 29,99**
HeliCops	DA 49,99
Heroes o.M & Magic 2	DV 74,99
Holiday Island	DV 69,99
Holiday Island DATA	DV 19,99
Hugo 3	DV 39,99
Hugo 4	DV 59,99
Hugo 5	**DVx64,99**
IF - 22 Raptor	EV 74,99
I-War	DV x79,99

Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay

Dark Reign
Erscheint 1. Oktober!
Deutsche Version
DM 79,99

MISSION CD EARTH 2140
Deutsche Version
DM 19,99



Floyd
Deutsche Version
DM 74,99

Little Big Adventure 2
Deutsche Version
DM 76,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Beats & Bumpkins	**DV 69,99**
Betrayal in Antara	DV x79,99
Birthright	DV x69,99
Bleifuß 2	DV 54,99
Bundesliga Manager 97	DV 64,99
Bust a Move 2	DA x59,99
Carmageddon	DV 69,99
Ceasar 2 / Wind.95	DV 54,99
Civilization 2	DV 59,99
Civilization 2 DATA	DV 39,99
Club Manager	**DV 39,99**
Comanche 3.0	DV 76,99
Comm.&Con. 1 SVGA	DV 79,99
Comm. & Conquer 2	DV 79,99
C&C 2 Ausnahmezust.	DV 29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV x27,99
Compugotchi	DV 24,99

Constructor DV 79,99

Constructor	**DV 79,99**
Conquest Earth	**DV 79,99**
Creatures Mission-CD	DV 24,99
D-Atlas 2	DV x34,99
D-Info 97	**DV 39,99**
D-Sat 2	DV x34,99
D.O.G.	DV 64,99
Dark Colony	**DV 69,99**
Dark Reign	**DV 79,99**
Das schw. Auge Trilogy	**DVx29,99**
Demonworld	**DV 69,99**
Der Industriegigant	DV 69,99
Diablo	DA 69,99
Die Entscheidung	**DV 69,99**
Die Siedler 2 + DATA	DV 74,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV 29,99
Discworld 2	DV 79,99
Dominion	DV x74,99
Dschungelflipper	DA 39,99
DSF Golf	**DV 49,99**
Dugeon Keeper	**DV 76,99**
Earth 2140	DV 34,99
Earth 2140 Data	**DV 19,99**
Ecstatica 2	DV 79,99
Enemy Nations	DA 64,99
Exhumed	DA 74,99
Extreme Assault	DV 69,99
F/A-18 Hornet 3.0	DV 74,99
F1 Racing/UBI Soft	**DV 77,99**
F 16 Fighting Falcon	**DA 64,99**
F 22 Lightning 2	DV 79,99
Fallout	DV x74,99
Fifa Soccer 97	DV 59,99

Imperialismus	**DV 69,99**
Imperium Galactica	DV 79,99
Incubation	DV x69,99
Independence Day	DV 57,99
Jack Nicklas 4 Golf	DA 76,99
Jack Orlando	**DV 34,99**
Jagged Alliance 2	DV 74,99
Jedi Knight	EV x79,99
KKND	DV 59,99
KKND Mission CD	DV x29,99
Kais Photo SOAP	DV 89,99
Lands of Lore 2	**DV 74,99**
Larry 7	DV 79,99
Last Express	DV 76,99
Legacy of Kain	**DV 69,99**
Links 98	**DA 79,99**
Little Big Adventure 2	**DV 76,99**
Lords of Realms 2	DV 79,99
Lords of Realms 2 Data	**DV 24,99**
Lost Vikings 2	DV 59,99
Lukas Arts 10 Adventure	DV 54,99
M.D.K.	**DV 42,99**
Magic-Zusammenk.	DV 74,99
Marble Drop	DV 39,99
Maschine Hunter	DV 69,99
Mass Destruction	**DA 59,99**
Master of Orion II	DV 79,99
Monopoly	DV 54,99
Monster Trucks	**DA 72,99**
Moto Racer / Win95	DV 76,99
Nascar Racing 2	DA 77,99
NBA Hangtime	DA 69,99
NBA Jam extreme	DA 69,99
NBA Live 97	DV 59,99
Need for Speed 2	DV 76,99
Nemesis	DV 74,99
NHL Hockey 97	DV 59,99
NHL Hockey 98	DV x74,99
Outlaw	**DV 74,99**
Outpost Teil 2	DV x74,99
Pacific General	**DV 69,99**
Pandemonium	DA 69,99
Panzergeneral 3D	DV x69,99
Pax Imperia	DV i.V.
PC Games Cheater 2	DV 24,99
Perfect Weapon	**DV 76,99**
Perry Rhodan	DV x69,99
Pete Samprass Tennis	**DV 77,99**
PGA Tour Pro	DA 69,99
Phantasmagoria 2	**DV 69,99**
Pinball 97	DA 54,99
POD	DV 74,99
Police Quest SWAT	DA 69,99
Power Chess	DV 89,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Fifa Soccer 98	DV x74,99
Fifa Soccer Manager	DV 69,99
Figthers Antology	DV x74,99
Flip Out	DA 49,99
Flottenmanöver	DV 59,99
Floyd	**DV 74,99**
Formel 1 / Psygnosis	DV 82,99
Formula Cart	DA 64,99
Formula One Gr. Prix 2	DV 79,99

Print Artist 4.0 + Kais Power Goo	DV 54,99
Privateer 2/Darkening	DV 54,99
Pro Pilot	DV x79,99
Pro Pinball-Timeshock	**DA 69,99**
Puzzle Bobble	DA 39,99
Rallay Racing 97	DV 69,99
Rallay Racing 97 Data	DA 29,99
Raymans World	**DV 49,99**

Rebel Assault II	DV 49,99
Resident Evil	DV x72,99
Risiko	DV 59,99
Saga of Aces	DA 49,99
Scarab / Win95	DA 69,99
Sean Dundee Fußball	DV 59,99
Sega Rallye	DV 69,99
Silent Hunter	DV 69,99
Silent Hunter Data	DV 29,99
Slam `n Jam	DA 49,99
Slam Tilt - Flipper	DA 49,99
Sonic + Knuckles	DA 49,99
Speedster	DA 64,99
Starcraft	DV x79,99
Starfleet Academy	DV x79,99
Star Trek Borg	EV 49,99
Star Trek Generation	DV 74,99
Swing	**DV39,99**
T.P. Alley Bowling	DA 69,99
Tarot	DV 25,99
Terracide	DV 74,99
Test Drive: Off Road	DA 54,99
TFX: F22	DV x79,99
Tiger Shark	**DA 69,99**
Tim u. d. Sonnentempel	DV 54,99
The Dig	DV 49,99
Theme Hospital	DV 76,99
The Intruder	DV 49,99
Tie Fighter	DV 49,99
Time Warrior	DV 59,99

Titanic	**DV69,99**
Tomb Raider	DV 64,99
Total Annihilation	**DV79,99**
Trivial Pursuit	DV 74,99
UEFA Cham.Lea. 96/97	DV 67,99
US-Navy Fighter 97	DV 82,99
Vermeer	DV 59,99
Voodo Kid	**DV69,99**
Wagnes of War	EV 59,99
Wargods	DA 74,99
Warlord 3	**DV 74,99**
WET-S. Empire	DV 74,99
Wing Commander 4	DV 54,99
WipEout 97	DA 74,99
Worldwide Soccer	**DV69,99**
X-Car	DA x72,99
X-Com : Apocalypse	**DV74,99**
X-Wing vs Tie Fighter	DA 74,99
Yathzee	DV 39,99
Yoda Story	DV 29,99
Zorck Nemesis Edition	DV 79,99

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA 19,99
7th Guest	DA 19,99
7th Guest 11th Hour	DA/DVx29,99
Aces over Europe	DV 19,99
Aces o.t. Deep	DV 19,99

Angebote: (Fortsetzung)

Across the Rhine	DV 24,99
Afterlife	DV 29,99
Albion	DV 29,99
Amored Fist	DV 29,99
Ascendancy	DV 29,99
Baphomets Fluch	DV x19,99
Battle Bugs	DV 29,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DV 39,99
Beneath t. Steel Sky	DV 19,99
Betrayal at Krondor	DV 19,99
Biing	**DV 29,99**
Bleifuß 1	DA 24,99
Blue Byte Collection:	DV 39,99
- Siedler 1	
- History Line 14-18	
- Battle Team 2	
Civilization 1	DV 24,99
Civil War General	DV 34,99
Colonization	DV 24,99
Comanche 1.0 + DATA	DV 39,99
Conquerer A.D. 1086	DV 29,99
Conquest Deluxe	DV 34,99
Creature Shock	DV 19,99
Cyberia 1	DV 24,99
Das Gewehr/Age o. Rifles	DV 29,99
Das schwarze Auge 3	DV 29,99
Dawn Patrol	DV 24,99
Deadalus Encounter	DV 24,99
Der Meister	DV 19,99
Descent 1	DA 24,99
Descent 2	DA 34,99
Destruction Derby	DA 24,99
Die Fugger 2	DV x24,99
Discworld 1	DV 24,99
Dungeon Master 2	DV 24,99
Earth Siege 1	DV 19,99
Earth Siege 2	DV 34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV 39,99
Ecstatica 1	DA 24,99
F-14 Fleet Defender	DA 24,99
Fantasy General	DV 29,99
Fifa Soccer 96	DV 29,99
Flashback	**DV 24,99**
Frankenstein t.t.e.o.t.M.	DV 24,99
Fritz 4 Schach	**DV 39,99**
Gene Maschine	DV 19,99
Gobliins Teil 1+2	DV 19,99
Gobliins Teil 3	DV 19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV 19,99
Golden Gate Killer	DV 24,99
Grand Prix Manager I	DV 24,99
Grand Prix Manager II	DV 39,99
Hugo 3	DV 39,99
Incredibble Maschine 1	DV 19,99
Indy Car Racing 2	DA 34,99
Jagged Alliance 1	DV 29,99
Johnny Bazooka Toon	DV 24,99
Kingdom o. Magic	DV 29,99
Kings Quest 7	DV 19,99
Lands of Lore	DV 19,99
Larry 6	DV 19,99
Last Dynasty	DV 19,99
Legend Kyrandia 2	DV 19,99
Legend Kyrandia 3	DV 19,99
Lemminge 1-3	DA 24,99
Lost Eden	DV 19,99
M.A.X.	**DV 44,99**
M.D.K.	DV 49,99
Magic Carpet 2	DV 29,99
Mechwarrior 2 / Win95	DV 29,99
Mega Race 2	DV 29,99
Mephisto Schach 2.0	DV 24,99
Might & Magic 3-5	DV 39,99
Mission Force Cyber..	DV 29,99
Nascar Rac.+Track Pa.	DA 14,99
Necrodome	DV 29,99
NHL Hockey 96	DV 29,99
Outpost 1.5	DV 19,99
Pinball Fantasies	DA 29,99
Pinball Illusion	DA 29,99
Pirates Gold	DV 24,99
Pitfall	DV 29,99
Pole Position	DV 29,99
Police Quest 4	DV 19,99
Pro Pinball the Web	DA 29,99
Puppen, Perlen und...	DV 19,99
Ran Trainer 2	DV 29,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA 24,99
Rayman	DV 34,99
Rebbel Assault 1	DV 29,99
Red Baron 1	DV 19,99
Riddle of Master LU	DV 24,99
Rise & Rules o.A.E.	DV 34,99

Angebote: (Fortsetzung)

Road Rash	DV x29,99
Sam & Max	DV 29,99
Schleichfahrt	DV 39,99
Sensible Golf	DA 24,99
Sensible World o.Soccer	DA 19,99
Shanghai Gr. Moments	DV 24,99
Shattered Steel	DA 34,99
Sherlock Holmes 2	DV x29,99
Shivers	DV 19,99
Silent Thunder	DV 34,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
Simon the Sorcerer 2	DV 29,99
Space Hulk 1	DV 9,99
Space Hulk 2	DA 29,99
Space Quest 6	DV 19,99
Star General	DV 29,99
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99
Star Trek 3/Next Gen.	**DV24,99**
Stonekeep	DV 39,99
Swiv 3 D	DV 29,99
Syndicate 2 Wars	DV x29,99
Terra Nova	DA 29,99
The Hive	DA 29,99
This Means War	DV 24,99
Tilt	DV 19,99
Time Commando	DVx29,99
To Shin Den	DV 29,99
Fire at Will	DV 24,99
Torins Passage	DV 19,99
Toonstruck	DV x19,99
Transp. Tycoon + Data	DV 24,99
U.F.O.	DV 24,99
U.S. Navy Fighter	DV 29,99
Ultima 8	**DV29,99**
Urban Runner	DV 34,99
Virtual Karts	DA 24,99
Virtua Pool	DA 24,99
Vollgas	DV 29,99
War Wind	DV 29,99
Warcraft 1	DA 24,99
Warhammer	DV 29,99
Werewolf vs Comanche	DV 39,99
Wetlands	DA 29,99
Wing Commander 3	DV 34,99
WipEout	DA 24,99
World Rallay Fever	DV 24,99
Worms + DATA	**DV24,99**
X-Com Terror of t. Deep	DV 24,99
X - Wing Compilation	DV 29,99

Zubehör

Orchid Righteous 3D	309,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Thrustmaster Lenkrad T2 **incl. Gas u. Bremse**	**219,99**

Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! 169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Bei solchen Schleudertouren quietschen und qualmen die Reifen, daß es eine helle Freude ist.

Bei Regen leiden auch die Sichtverhältnisse.

der 3D-Darstellung mit ihren liebevollen Details für heftige Staueffekte. Trotz all der Grafikpracht läuft F 1 flüssig und schnell. Und besonders wichtig: Dem Wohnzimmerpiloten wird der Temporausch auch vermittelt. Laut Ubi Soft reicht ein Pentium 120 mit 3D-Karte, um die Simulation in „hervorragender Qualität" spielen zu können. Die Empfehlung geht in Richtung Pentium 166 MMX mit 32 MB. Wie es aussieht, wird F 1 nicht nur für Augenmenschen ein Erlebnis sein. Auch der Sound vermittelt echtes Rennfeeling. Die Akustik geht weit über das 0815-Motorengeräusch hinaus. Während eines unfreiwilligen Ausflugs in einen Sandbunker knirscht es unter den breiten Reifen, und das Getriebe kracht beim Herunterschalten, daß es eine Freude ist. Authentische Radionachrichten sollen das echte GrandPrix-Erlebnis vermitteln. Und weil sich die Steuerung ebenfalls ganz nah an der Realität bewegt, ist es im „Realistic Mode" alles andere als einfach, seine PS-Schleuder auf der Strecke zu halten. Lustige Frentzen-Pirouetten gehören zum Geschäft. Zur Einführung soll es deshalb eine Trainings-School geben. Ein „Easy Mode" führt den Cyberfahrer dann langsam an seine Leistungsgrenze heran. Andererseits sehen Unfälle derart spektakulär aus, daß man sie eigentlich gar nicht missen möchte. So ein vorbeihoppelnder Goodyear-Reifen hat schon was...

Für Bastler

Je zwei interne und externe Kameraperspektiven stehen zur Wahl. Im Multiplayermodus dürfen sich zwei menschliche Gegner per Splitscreen oder zwei bis acht Akteure per Netzwerk und Modem messen. Wer ein bißchen an seinen Wägelchen herumschrauben möchte, sich also beispielsweise höchstpersönlich um Getriebeübersetzung und Flügeleinstellungen kümmern will, kann dies ebenfalls tun.

Rayman´s World

Ebenfalls im Oktober soll die Fortsetzung von Rayman erscheinen, nämlich Rayman's World. Das niedliche blondschopfige Kerlchen, das keine Arme und Beine hat und trotzdem gut rennen, springen und boxen kann, muß sich auch diesmal durch die sechs aus dem ersten Teil bekannten bonbonbunten Cartoon-Welten kämpfen, allerdings in gänzlich neuen Levels mit mehreren neuen Features. Außerdem liefert Ubi Soft einen Editor mit, der die Gestaltung eigener Levels erlaubt.

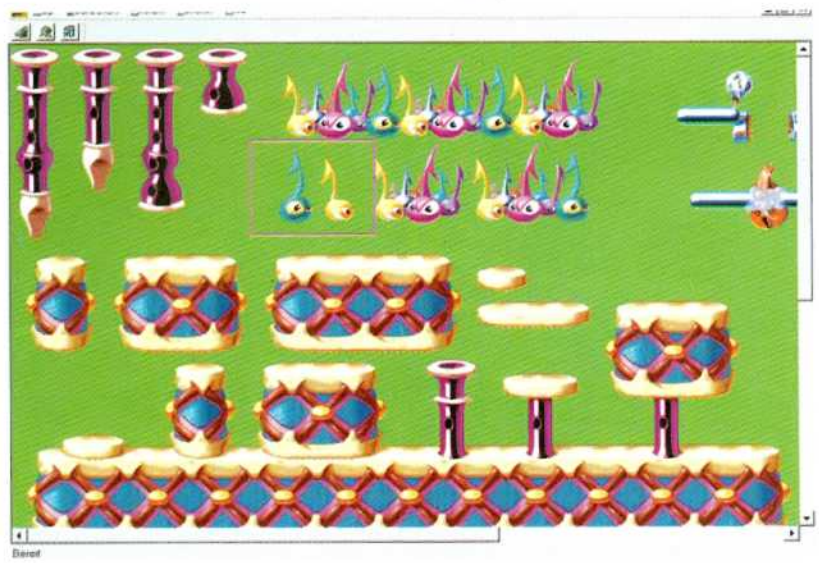
Der kleine Blondschopf hat eine neue Powerfaust.

Mehr Power

Der Hersteller verspricht „noch längeren und rätselhafteren Spielspaß". Mehrere Elemente, wie Ausgangsschilder und zusätzliche Leben, sind nicht von Anfang an in der Welt vorhanden. Der Spieler muß sie suchen, erkennen, erscheinen oder verschwinden lassen. Und: Rayman hat eine verbesserte Powerfaust mit größerer Reichweite. Diverse Power-Ups sollen dem putzigen Pixelhelden helfen. Die uns vorliegende Preview-Version zeigt, daß Rayman's World von seinen unterhaltsam-spritzigen Animationen und den witzigen Figuren lebt. Wie beim Vorgänger dürfte der Schwierigkeitsgrad knackig ausfallen. Die Steuerung per Joypad ist exakt, was angesichts vieler fieser Fallen dringend notwendig ist. Mit seiner hübschen Heile-Welt-Musik bekommt Rayman's World das Flair eines kindgerechten Zeichentrickfilms. Der Editor besteht aus zwei Teilen. Mit einem Tool wird der jeweilige Grundriß gebaut, wobei Konstruktionsblöcke zum Einsatz kommen. Mit dem „Editor der Abenteuer" plaziert der PC-Besitzer die aktiven und beweglichen Bestandteile, also all die Viechereien, die später auf dem Bildschirm herumwuseln sollen. Während der Editor in Super-VGA erstrahlt, hat man beim Spiel die niedrigere Auflösung des Vorgängers beibehalten.

Harald Fränkel

Rayman muß sich während seiner Reise durch die Märchenwelten mit allerlei seltsamen Gesellen herumschlagen.



Raymans kleiner Werkzeugkasten: Mit dem Editor dürfen eigene Levels zusammengebastelt werden.

NEUES VON UBI SOFT

Titel	Genre	erscheint
F1 Racing Simulation	Rennsimulation	Oktober
Raymans´World	Jump&Run	Oktober

DEMOLIEREN, VERWÜSTEN, VERNICHTEN, ZERSTÖREN...

WIE VIELE WORTE FALLEN DIR ZUM THEMA ZERSTÖRUNG EIN?
EGAL WIEVIELE – ES SIND NICHT GENUG
FÜR **TRASH IT**

EIN HAMMER'N RUN
FÜR PC CD-ROM
SONY PLAYSTATION
UND SEGA SATURN

DAS IST JACK!

JACK HAT EINEN FREUND – DAS IST SEIN HAMMER.
UND EINE OBSESSION – DIE ZERSTÖRUNG.
JACK, DAS BIST DU – ZUMINDEST IN TRASH IT.

Jack mag auch TIMMIES. Das ist verständlich, denn die sind sehr wertvoll. Leider sind sie nur zu erreichen, indem man die Baustelle, Straßenflucht oder Häuserzeile, in der sie versteckt sind, restlos dem Erdboden gleichmacht. Also: Hammer 'raus und zugeschlagen. Und den Staubsauger gezückt und Trümmer samt Timmies eingesaugt. Das gibt Punkte, und auch die mag Jack. Denn Jack hat schon einen neuen Freund – das ist sein neuer, besserer Hammer.

BESONDERHEITEN:

• Puzzle-, Strategie- und Arcade-Elemente in einem Spiel vereint • 100 Level spannender, immer neuer Spielspaß – jeder Level ist anders • 10 verschiedene Hammertypen unterschiedlicher Schlagkraft in je drei Größen: Large, Extra Large und Oh My God! • 5 Bonus-Hämmer mit individuellen Special-Moves • Überwältigend gerenderte Hintergründe und zum Schreien komische Animationen im Cartoonstil • Diverse Bonus-Level mit berühmten Bauten (z.B. Freiheitsstatue) • Hochrealistische Zerstörungseffekte • Komplett in Deutsch

GT Interactive Software

Rage Software plc

Trash It™ © 1997 GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Created by Digital Reality, Inc. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT Logo™ is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

Messe-Highlights ECTS

LONDON CALLING

Auch in diesem Jahr fanden sich vom 6. bis zum 9. September zur ECTS in London wieder alle ein, die im Spielebusiness Rang und Namen haben. Revolutionäre neue Entwicklungen gab es allerdings diesmal kaum zu sehen. Um Sie trotzdem so schnell wie möglich zu informieren, haben wir unseren Messebericht sozusagen zwischen Tür und Angel erstellt: tagsüber die Stände der Hersteller abgeklappert, nachts die Texte ins Notebook gehackt und dann ab die e-mail an den Verlag nach Nürnberg...

Empire

Neben einer aufgepeppten "Gold"-Version von Flying Corps, die außer Detailverbesserungen nun auch Multiplayer- und Force Feedback-Support bietet, widmete man sich bei Empire vor allem dem Sport- und Strategiebereich: So erlaubt Talonsofts Eastern Front (eine Mischung aus runden- und echtzeitbasiertem Strategiespiel), Schlachten der russischen Armee mit der deutschen Wehrmacht im Zweiten Weltkrieg nachzuvollziehen und sich dabei in der militärischen Rangordnung nach oben zu arbeiten. Die Simulation The Golf Pro zieht einen zunächst mit der detailverliebten Grafik der beiden Kurse St. Mellion International und Hilton Head National in ihren Bann und bietet darüber hinaus ein neuartiges Maus-Interface. Mehrere Spieler können übrigens per Modem oder Netzwerk Turniere austragen, und der Launch eines Golf Pro-Internetservers ist geplant.

Empires "Gold"-Version von Flying Corps bietet u. a. auch Force Feedback-Unterstützung, Golf Pro hingegen will auch Internetspiele unterstützen.

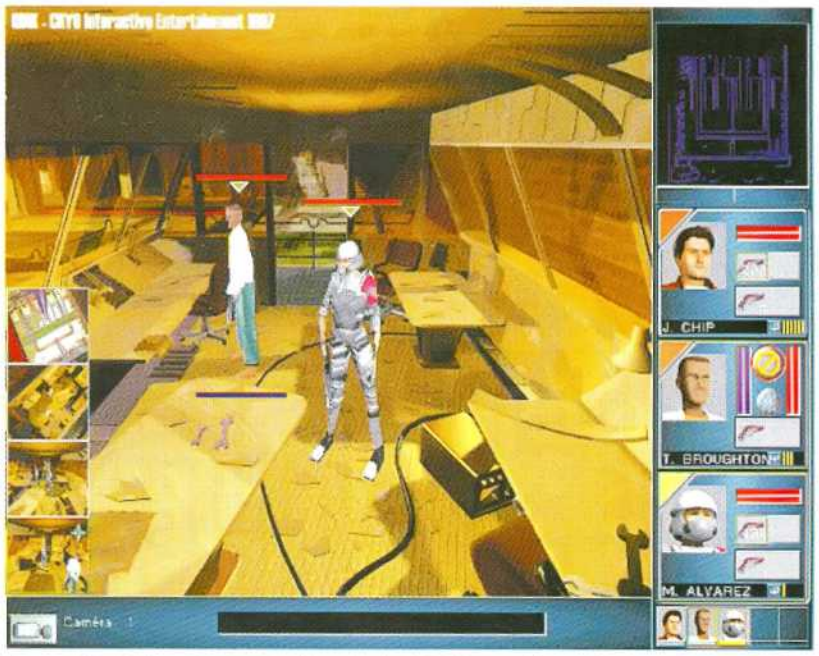
NovaLogic

Die Panzersimulation Armored Fist erlebt eine Neuauflage: Mit einem M1A2 Abrams können Sie sich mit bis zu sieben Mitspielern Schlachten über Modem, Netzwerk oder Internet liefern. Die selben Multiplayer-Features bietet auch F22 Raptor, die Simulation eines Kampfjets der nächsten Generation. Die neuen PC-Produkte von NovaLogic warten zudem mit Dolby Surround Sound und drei verschiedenen SVGA-Modi auf.

Nach dem Helikopter-Spaß kommt auch bei Armored Fist NovaLogics leistungsfähige Voxel-Space 2-Technologie zum Einsatz, links im Wüsten-, unten im Arktis-Einsatz.

Cryo Interactive

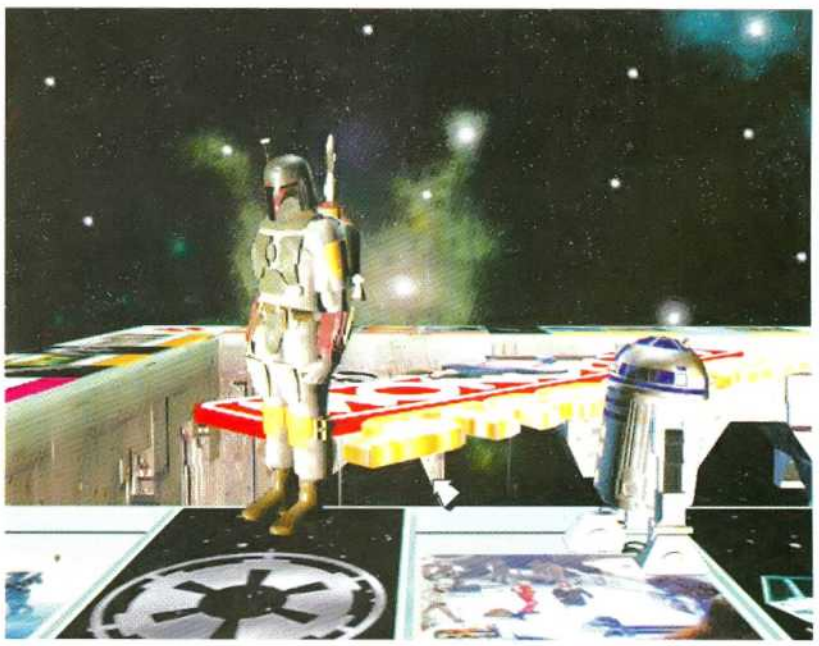
Die drei in den nächsten Monaten anstehenden Produkte lassen vermuten, daß Cryo nicht nur in Sachen Styling, sondern auch beim Gameplay hinzugelernt hat: UBIK, ein futuristisches Echtzeitstrategie-Game im 3D-Look, zeichnete sich durch ein raffiniertes Interface und seine Optionsvielfalt aus, während der bizarre Action-Adventure-Mix Dreams into Reality die Tradition von Tomb Raider auf innovative Weise weiterführt. 3rd Millennium schließlich setzt die Linie von SimCity und Civilization fort, erreicht aber durch die Einbeziehung von sozioökonomischen und ökologischen Daten einen gänzlich neuen Komplexitäts- und Realitätsgrad.



Das 3D-Echtzeitstrategiespiel UBIK stellt einen der großen Hoffnungsträger von Cryo dar.

Hasbro

"Ich bin Dein Vater", haucht Darth Vader kraftlos. Doch Skywalker kennt kein Erbarmen. Der dunkle Lord der Sith muß 2000 Credits für seine Landung mit dem TIE Fighter auf der Schloßallee abdrücken. Die Star Wars Edition von Monopoly verändert kaum die Regeln des erfolgreichsten Brettspiels der Welt, verleiht dem Klassiker aber neuen Charme. Ein Gesellschaftsspiel mit witzigen Animationen und Zwischensequenzen, die man zumindest einmal gesehen haben muß, sowie die phantastische Star Wars-Musik stellen eine etwas merkwürdige, aber interessante Mischung dar. Weiterer Spielspaß dürfte durch alternative Regeln wie Rebellion gegen Imperium in das Spiel kommen. Sämtliche Termini wurden an Star Wars angepaßt, um komplett in das Universum von George Lucas einzutauchen. Das betrifft außer den Spielfiguren auch Straßennamen und Ereigniskarten. Auch dieses Monopoly wird sich natürlich wieder im Netzwerk oder über das Internet spielen lassen.



Der Kapitalismus-Klassiker im SciFi-Kleid: Nach der Brettspiel-Variante gibt es Star Wars-Monopoly nun für PC. Gerenderte Star Wars-Charaktere wie Boba Fett und R2-D2 streiten sich auf Mos Eisley. Links die normale Spielansicht, oben eingeblendete Sequenzen.

MicroProse

Mit Star Trek: First Contact, Worms 2, Battletech: MechCommander, Falcon 4.0, 7th Legion und Addiction Pinball stellte MicroProse auf der ECTS die ganze Bandbreite seines aktuellen Portfolios vor. Nach dem stellenweise enttäuschenden Star Trek: Generations nahm man sich für First Contact die Kritik zu Herzen und versah dieses Programm mit einer gänzlich neuen Engine, einer Mehrspieler-Option und der Möglichkeit, jederzeit den Spielstand abzuspeichern.

Das längst fällige 4.0-Update der Falcon-Flugsimulation kann Konkurrenzprodukten jetzt auch optisch Paroli bieten.

Westwood

Das "Schmuckstück" des spektakulär aufgemachten Virgin-Standes war eindeutig das Action-Adventure Bladerunner, das Louis Castle von Westwood den Messebesuchern in einem eigens eingerichteten "Bladerunner-Kino" persönlich vorstellte. Als besonders beeindruckend erwies sich dabei die Leistungsfähigkeit der Engine bei der flexiblen Verarbeitung mehrerer Lichtquellen und der hohe Detailgrad von Charakteren und Spielewelt.

Trotz der Vielzahl an Licht- und Schatteneffekten, die für die aus Tausenden von Polygonen bestehenden Spielfiguren in Echtzeit berechnet werden, bietet Bladerunner stets eine zufriedenstellende Framerate.

Bladerunners Zwischensequenzen sind die realistischsten Computeranimationen, die es je in einem PC-Spiel gegeben hat. Oben Crystal, die Partnerin der Spielerfigur und links die schöne Replikantin Rachael.

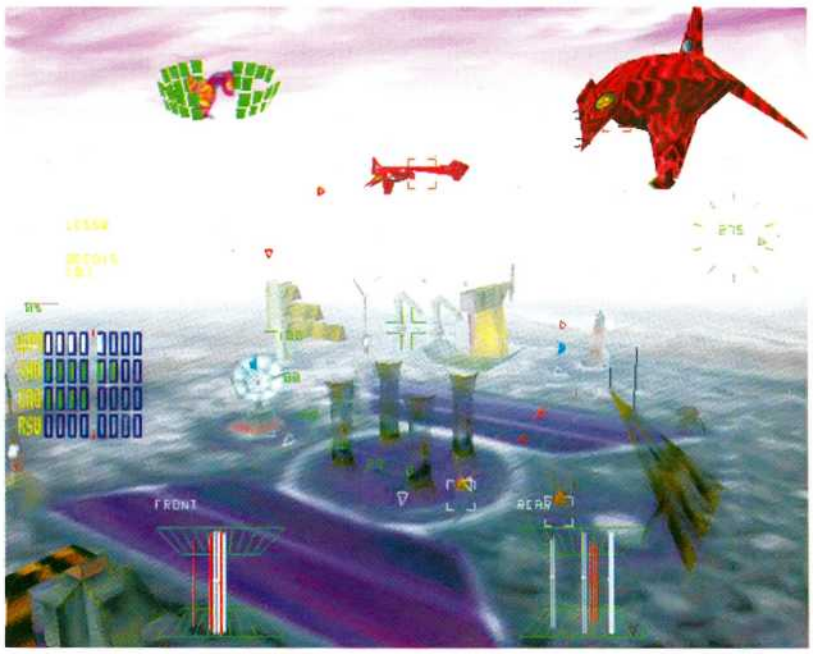
Infogrames

Infogrames fordert Core Design heraus: Das voxel-/polygon-basierte 3D-Action-Adventure Outcast soll als direkter Konkurrent von Tomb Raider auf dem Markt plaziert werden. Technisch präsentiert sich Outcast in manchen Bereichen als ausgefeilter – Ziel der Entwickler war es, den Spieler in ein weitgehend interaktives Environment zu versetzen. Ob allerdings der martialische Protagonist Slade Cutter den gleichen Kultstatus erlangen wird wie Lara Croft, bleibt abzuwarten.

Ob Infogrames innovative 3D-Engine von Outcast ausreicht, um Genre-Vorbild Tomb Raider und Lara Croft vom Thron zu stoßen? Jedenfalls wird mit Lichteffekten nicht gespart.

Grolier Interactive

Mit **Xenocracy** hat Grolier ein sehr flexibles Weltraum-Actionspiel in Vorbereitung, in dem man zwischen Arcade- und einem strategiebetonteren Simulationsmodus wählen darf. **V2000**, das aktuelle Projekt von Elite-Schöpfer David Braben, will das alte Virus in zeitgemäßem 3D-Gewand wieder zum Leben erwecken. Noch im Anfangsstadium befindet sich das Rollenspiel Dragonflight nach einer Romanvorlage von Anne McCaffrey.



Actionreiches Strategiespiel mit 3D-Beschleunigung: Xenocracy entführt in wahrhafte abgespacete Welten.

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft

e-Mail: redaktion@pcaction.de

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Kramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty,
Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion
Herbert Aichinger, Harald Fränkel

Redaktion Hardware
Thilo Bayer

USA-Korrespondentin
Linda Scherer

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Margit Koch

Freie Mitarbeiter
Steffen Dralle (sd), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Raymond Kook (rk), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Werbeleiterin
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel PC Action: © Psygnosis

Abonnement
PC Action kostet im Jahres-Abonnement mit CD-ROM DM 89,- und mit Vollversion DM 168,-.

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
PC Action CD ÖS 690
PC Action Plus ÖS 1308
PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel: 06246-882-0
Fax: 06246-882-259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text
Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Urheberrecht PC Action CD-ROM
Alle auf der PC Action Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die enthaltenen Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Der gesamten Auflage liegt die redaktionelle Beilage „Hasbro" bei.

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefax: 0911/2872-240

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10, gültig ab Mai 1997

Telefonkontakt für Anzeigenkunden
(Leserfragen können hier leider nicht beantwortet werden): **0911 -2872-140**

Die PC Action 11/97 erscheint am 15. Oktober 1997

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage II. Quartal 1997 134.364 Exemplare

PC ACTION SPIELETESTS

DIE GOLDENE CD-ROM

Bemerkenswerten Spielen verleihen wir die Auszeichnung PC Action Gold. Sie ist nicht unmittelbar an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus. Mit einem Satz: Bei einem derart ausgezeichneten Spiel dürfen Sie ohne zu zögern zugreifen.

DAS TESTURTEIL

Jeder PC Action-Test wird von einem Haupttester erstellt. Die Auswahl erfolgt nach Genre-Vorlieben. Christian Müller beschäftigt sich mit Actionspielen, Simulationen und Adventures, Christian Bigge läßt kein Sport- oder Rennspiel liegen und vertieft sich in WiSims. Herbert Aichinger liebt Adventures und Actionspiele, Alexander Geltenpoth scheint als Stratege geboren und verfaßte und übersetzte bereits etliche Rollenspiele. Die Gesamtwertung, ein Urteil der Redaktion, wird von uns in einer Konferenz festgelegt, wobei dem Haupttester die Vorgabe der Tendenz obliegt. Gewertet wird immer „im Genre", d. h. Spiele werden aufgrund ihrer Thematik miteinander verglichen.

UNTER DER LUPE: LANDS OF LORE: GÖTTERDÄMMERUNG

Christian M.:
Ja, ja, die Westwoods. Es ist schon fast unheimlich, mit welcher Konsequenz und Zielsicherheit die einen Hit nach dem anderen landen. Natürlich gibt es 3D-Engines, die mehr können, aber bei LOL handelt es sich ja auch nicht um eine technologische Demonstration, sondern um eine interaktive Erzählung. Und die Intensität, mit der man hier ins Reich der Mythen und Legenden geschickt wird, fesselt beständig an den Bildschirm.

Herbert:
Lange Zeit habe ich den verwirrten Fantasy-Exzessen, die in der Rollenspieler-Welt gang und gäbe zu sein scheinen, kaum etwas abgewinnen können. Doch die beständige RPG-Begeisterung von Alex und unserem hochgeschätzten Layouter Simon hat mich neugierig gemacht, und bei Meridian zeigen sich bereits die ersten Sucht-Symptome. Aus diesem Grund werde auch ich mir Westwoods Epos auf keinen Fall entgehen lassen!

Alex:
Ganz erstaunlich, was Westwood da geleistet hat. Abgesehen von der zeitgemäßen Technik, auf die Rollenspieler im allgemeinen leider verzichten müssen, liegen die Stärken auch bei Lands of Lore 2 ganz klar wieder in der phantastischen Storyline. Ich freue mich jetzt schon auf alte Bekannte aus dem ersten Teil, denen mein Luther sicher noch begegnen wird.

Christian B.:
Jooo, gebongt das Teil! Die Geschichte um Luther zieht auch Gelegenheits-Phantasten (Meridian, ich komme!) sofort in ihren Bann. Und auch wenn Kollege Müller nicht zu Unrecht etwas an der 3D-Engine herummäkelt, in einem Rollenspiel habe ich eine solche Optik bisher noch nicht entdeckt. Da wird die lange Wartezeit gnädig verziehen, oh Westwood!

Harald
Daß ich meinen stolzen Helden nicht nur liebevoll aufpäppeln und so etwas wie Vatergefühle für ihn entwickeln darf, sondern außerdem mit ihm actionreich durch dick und dünn hüpfen, kriechen und rennen kann, finde ich klasse. Zu dieser abwechslungsreichen Kombination gesellt sich außerdem eine fesselnde Story. Die ansehnlichen Grafiken und die stimmungsvollen Sounds machen die Fantasy-Atmosphäre perfekt.

Lands of Lore: Götterdämmerung • Rollenspiel/Adventure

SAGENHAFT

Schon als vor drei Jahren die ersten Screenshots von Lands of Lore 2 in der Fachpresse auftauchten, war die Erwartungshaltung riesig. Auch wenn so mancher gar nicht mehr daran glauben wollte, in wenigen Tagen ist es schließlich doch so weit. Und wie bei so mancher langen Entwicklung sieht das Endergebnis völlig anders aus als ursprünglich gedacht.

LANDS OF LORE 1

Schon 1993 war Lands of Lore technologisch auf dem neuesten Stand. Obwohl es natürlich noch eine Diskettenversion (14 HD-Disketten) und als Erweiterung ein sog. „Speech-Pack" für die Sprachausgabe gab, erschien Westwoods erstes Rollenspiel außerdem bereits auf CD-ROM zusammen mit einer lokalisierten deutschen und französischen Fassung. Das SVGA-Abenteuer um die Rettung des Gladstone-Königs Richard führte den Spieler noch als Chef einer vierköpfigen Heldengruppe schrittweise durch eine handgezeichnete Rollenspielwelt. Die verstoßene Verlobte des Königs trat aus Rache in den Dienst der Dunklen Armee und stieß nach dem Studium vieler Mysterien auf die sogenannte Niedermaske. Mit dem mächtigen Artefakt der Alten Götter konnte sie sich als Hexe Scotia jede beliebige äußere Form geben. So gelang es ihr, unbemerkt in die Nähe des Königs zu kommen und ihn zu vergiften. Der Spieler wurde auf die Suche nach einem helfenden Elixier geschickt und sammelte auf der gefährlichen Reise alle nützlichen Informationen über die Niedermaske und ihre Besitzerin. Durch Mut und Erfahrung konnte die Hexe schließlich besiegt werden. Doch kurz vor ihrem Tod übertrug Scotia ihrem unwissenden Sohn Luther einen Teil der mächtigen Magie der Ahnen-Götter. Seitdem verwandelt sich der junge Mann unkontrolliert in eine kleine Echse oder ein riesiges Monster und wandert auf der Suche um Hilfe durch die Welt von Lands of Lore. Jahre nach diesen Ereignissen ist es Luther, den man 1997 aus der Ich-Perspektive auf dem Weg begleitet, sich vom Fluch seiner Mutter zu befreien.

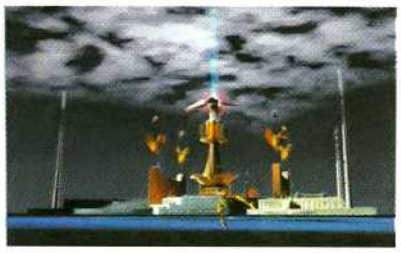
Im Gegensatz zu anderen Genres fristeten Rollenspiele in den letzten Jahren ein recht freudloses Dasein. Grund dafür sind die langen Entwicklungszeiten und die komplizierten Zusammenhänge, die in einer frei begehbaren Welt programmiertechnisch zu bewältigen sind. Außerdem gab es in der Vergangenheit nur eine begrenzte Zahl an Käufern. Rollenspiele waren Nischenprodukte. Mit viel Enthu-siasmus (8.000 Mannstunden verschlang allein das Beta-Testing) und einer kreativen Vision machten sich die Westwood Studios unter der Leitung von Executive Producer Louis Castle dennoch auf, die Hürden der langen Entwicklungsphase zu nehmen. Ähnlich wie Blizzard mit Diablo in Sachen Action und Multiplayer einen neuen Rollenspiel-Weg ging, schöpft Westwood aus den interaktiven Möglichkeiten modernen Spieldesigns und wandte sich von starren Regel-Systemen ab, hin zu mehr spielerischer Freiheit. Das bedeutet allerdings nicht, daß auf klassische Rollenspiel-Elemente verzichtet wurde. Vielmehr hat man sie geschickt versteckt in den Spielverlauf integriert.

Die Freiheit des Geistes

Luther ist in seinem Tun und seinen Entscheidungen völlig frei. Je nachdem, wie man die Suche nach der Heilung des lästigen Fluches angeht, entwickelt sich das weitere Spiel, das sich dem eigenen Stil anpaßt. Luther kann verständnisvoll und vorsichtig auftreten, mit jedermann versuchen, gut Freund zu werden, oder aber auch als bösartiger und rücksichtsloser Rächer durch die Lande ziehen,

An spielentscheidenden Stellen schaltet die 3D-Engine in gerenderte Standbilder. Von dort aus klickt man sich weiter (links unten). Westwoods clever ausfaltbares Inventory-System stört mit VGA-Look das Gesamtbild.

Die versunkene Stadt der Ahnen steigt aufgrund Luthers Bemühungen wieder aus den Fluten empor (unten). Dort hofft der geplagte Held, weitere Informationen über die Heilung seines Fluches zu finden (rechts).



Faszinierende Farbenspiele gibt es immer wieder in den erzählenden Videos und den schrittweise verknüpften Standbildern zu sehen.

Kreativer Prozeß: Die letzliche Gestalt des Drarakels unterscheidet sich deutlich von den ersten Entwürfen.

um endlich Frieden zu finden. Sieben unterschiedliche Spielausgänge lassen erahnen, wie verwoben die Zusammenhänge sind. Da Luther von Beginn an Waffen, Rüstung und magische Energie besitzt, ist es dem Spieler jederzeit freigestellt, als Kämpfer oder Magier aufzutreten. Und je nachdem, in welchem Umfang er diese Möglichkeiten nutzt, gestaltet sich seine Umwelt. Wird eifrig von Schwertern, Äxten und Bogen Gebrauch gemacht, generiert die Software an anderer Stelle immer wieder neue Monster und Gegner. Konzentriert man sich auf den Einsatz von Magie, gibt es weniger gefährliche Kampfsituationen, aber so manches Problem mehr zu lösen. Stichwort Rätsel: In LOL 2 bekommt man es mit keinen kryptischen Denkspielchen zu tun, alle „Rätsel" sind Problemstellungen, die sich aus der Interaktion mit der Spielumgebung ergeben. Wie komme ich über den Fluß, erreiche ich das obenliegende Fenster, komme an der Wache vorbei? Zum Teil gibt es sogar mehrere Lösungswege, was auch durch Luthers Verwandlungsformen bedingt ist. Als kleine Echse kann er durch enge Spalten flitzen und als Biest riesige Felsblöcke zur Seite schieben.

Neues KI-System

LOL 2 wird erstmals über Westwoods neues System zur Steuerung Künstlicher Intelligenz verfügen. Das Verhalten aller Kreaturen wird hierbei durch acht Parameter wie Hunger, Angst oder Lebenskraft gesteuert. Zudem verfügen NPCs über eine sogenannte „line of sight". Das heißt, alles in ihrem optischen Wahrnehmungsbereich liegende geht in die Verhaltenssteuerung mit ein. Beispielsweise kann man von einer Bestie solange verfolgt werden, bis man sich hinter einem Felsbrocken oder Busch versteckt. Konversation wird hingegen vornehmlich als erzählerisches Mittel eingesetzt. Trifft Luther auf plauderwillige Charakere, kann das Gespräch nur durch das Überreichen von Gegenständen oder das Ziehen der Klinge beeinflußt werden. Bei über 100 magischen Gegenständen mag das ausufernd wirken, aber Westwood hält sich dabei strikt an logische Zusammenhänge. In der riesigen Schöpfung von LOL 2 ist dies auch nötig. Bis zu seiner Erlösung durchreist Luther 20 verschiedene Welten, die zum Teil noch in Unter-Levels aufgeteilt sind. Eines der Dschungelgebiete zum Beispiel ist, im Verhältnis gesehen, vier Quadratkilometer groß. Da ist man zu Fuß schon eine ganze Ecke unterwegs, kann sich aber dank der Spiellogik auf seinen gesunden Menschenverstand verlassen. Trotzdem benötigte der

VERGLEICH

So wie Diablo in einigen Punkten mit Actionspielen verglichen wird, darf für LOL 2 auch ein Blick ins Adventure-Genre getan werden. Schließlich handelt es bei Westwoods neuestem Streich in spielerischer Hinsicht nicht um einen direkten Nachfolger des ersten Teils. LOL 2 nimmt dem oftmals als strikt empfundenen Rollenspiel-Reglement geschickt seinen Schrecken und erleichtert den Zugang zu diesem Nischen-Genre, ohne auf dessen klassische Spielelemente zu verzichten. Kein Spiel hat in den letzten Jahren die Charakter-bezogene Fantasy-Thematik überzeugender und atmosphärischer umgesetzt.

LOL: Götterdämmerung	92%
Wizardry Gold	80%
Betrayal in Antara	80%
Daggerfall	79%
Wizardry Nemesis	71%

HAUPTDARSTELLER

Luther: *Nach seiner Festnahme in Gladstone flieht der 26jährige Ziegenbart Luther, um das Drarakel, den Beobachter der Welt, aufzusuchen. Von ihm erhofft sich Scotias Sohn Hilfe, um seinen Verwandlungsfluch endlich loszuwerden. Ganz nach Willen des Spielers hat Luther auch eine böse Seite, die jeden anderen Charakter im Spiel verletzen oder gar töten kann, Freunde können stets zu Feinden werden. Anfangs hat Luther auf die zufälligen Verwandlungen keinen Einfluß, was den Fortgang seiner Suche manchmal erschwert. Im weiteren Verlauf des Spiels aber erhält man Gegenstände und Wissen, womit dieses Problem einigermaßen in den Griff zu bekommen ist. Aber nur mit einer gehörigen Portion Ahnen-Magie kann sich Luther endgültig von seinem Schicksal befreien. Die aber gibt es nur in Form des wiedergeborenen Gottes Belial, den Luther töten muß, um in den Besitz von dessen Energien zu kommen.*

Dawn: *Die attraktive 32jährige Dawn ist die Hof-Magierin des Königreichs Gladstone. Sie hat von Belials bevorstehender Wiedergeburt Wind bekommen und setzt alles daran, die Reinkarnation des Bösen zu verhindern. Dabei erfährt sie von Luthers Problem und seiner schicksalhaften Verknüpfung mit Belial. Je nach Verhalten des Spielers wird Dawn Luthers Pläne unterstützen oder durchkreuzen.*

Bacatta: *Der vierarmige Recke ist Dawns Beschützer und über zwei Meter groß. Entsprechend den Nachforschungen der Mystikerin wird er Luther freundlich oder feindlich entgegentreten.*

Belial: *Belial ist ein Ahnen-Gott, der dem Bösen verfallen ist. Als sein Spielzeug auf Erden hatte er sich die Rasse der Dracoiden ausgesucht, die er mit mächtigen Waffen und Zaubern ausrüstete, um Zwietracht zu säen. Von den anderen Ahnen-Göttern zur Ordnung gerufen, trieb Belial unbeeindruckt weiterhin sein teuflisches Spiel. Schließlich beschloß der Rat der Götter, Belial hinzurichten, und wählte das Drarakel als Vollstrecker. Im Angesicht seines Todes ersann Belial einen Plan, der ihn wiederauferstehen lassen sollte. Er schuf ein riesiges Untier, das ihn wiedergebären sollte.*

Drarakel: *Nach Belials Tod entschwanden die Ahnengötter von dieser Welt, und ihre gewaltige Heimstatt versank in den tiefen Fluten des Meeres. Das Drarakel jedoch verließ den südlichen Kontinent und ließ sich nahe des Königreichs Gladstone nieder, um weiter über alle Geschehnisse zu wachen. Hin und wieder gab es den dortigen Bauern landwirtschaftlichen Rat und traf Vorhersagen über das Wetter. Im Laufe der Zeit aber verlor sich das Wissen der Menschen um die Existenz des Drarakels und der Ahnen-Götter. Nur das Drarakel wacht weiterhin.*

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

e-Mail: Althoff.Comp@T-Online.de

BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

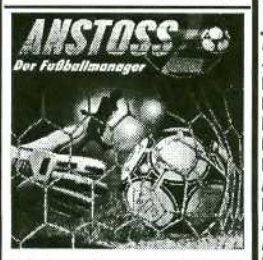
Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele CD- ROM:

3D Ultra Minigolf	D 49,99
3rd Millenium*	D 76,99
668i Hunter Killer	***D 74,99***
Ages of Empire*	D 92,99
AH64 Longbow Gold	D 74,99
AH64 Longbow II*	***D 74,99***
Akte Europa*	***D 69,99***
Anno 1602*	***D 72,99***
Armored Fist 2*	***D 74,99***
Atlantis	D 74,99
Atomic Bomber Man	D 59,99
Balls of Steel*	H Anfr.
Baphomets Fluch2*	***D 71,99***
Beasts&Bumpkins*	***D 68,99***
Betrayal in Antara*	***D 79,99***
Betrayal in Antara	E 89,99
Birthright*	D 67,99
Blade Runner*	***D 84,99***
Bleifuß 2 Rally*	***D 54,99***
Bleifuß Fun*	***D 59,99***
Carmageddon	D 67,99
C&Conquer SVGA	D 83,99
C&Conquer 2	D 84,99
C&Conquer 2	***E 84,99***
C&C2: Gegenangr.	D 29,99
C&C2: Counterstr.	***E 32,99***
C&C2: Vergeltungs.*	D 29,99
C&C2: Eins.Entsch.*	D 39,99
Comanche 3.0	***D 69,99***
Constructor*	***D Anfr.***

Agent Armstrong D 69,99

Daggerfall	E 69,99
Dark Colony*	***E Anfr.***
DarkHermeticOrder*	***H 69,99***
Dark Reign*	***D 81,99***
Daytona USA Del.*	D 72,99
Der Industriegigant	***D 67,99***
D.vergessene Gott*	D 59,99
Diablo	H 76,99
Die Siedler 2 Gold	***D 79,99***
Discworld 2	D 76,99
D.O.G.	***D 59,99***
Dogday*	D 69,99
Dominion*	***D 79,99***
Dreams*	D 76,99



Anstoss 2 D 69,99

DSA3: Schatt.ü.Riva	D 19,99
Dungeon Keeper	***D 74,99***
Dungeon Keeper	E 84,99
Earth 2140	D 43,99
- Mission CD	D 29,99
Ecstatica 2	***D 64,99***
Exhumed	E 76,99
Extreme Assault	D 71,99
F1 Manager Prof.*	***D 69,99***
F16 FightingFalcon	***D 63,99***
F/A-1B Hornet*	D 79,99
FIFA 98 -WM Qual.*	***D 73,99***
Fighters Anthology*	D 74,99
Fighting Force*	D 76,99
Flight Unlimited 2*	D 76,99
Floyd*	***D 69,99***

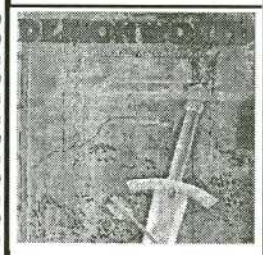
Conquest Earth* D 76,99

Flugsimulator 98*	D109,99
Flying Corps	D 69,99
Flying Saucer*	D Anfr.
Formel 1	***D 79,99***
Formula Karts	H 69,99
Frogger*	***D 72,99***
Gr.Schlachten Coll.	D 79,99
Hardcore 4x4	H 66,99

Harvest of Souls	D 67,99
Hattrick Wins*	***D 69,99***
Have a nice day	D 59,99
- Track Pack*	D 29,99
H.E.D.Z.*	***D 72,99***
H.o.M.& Magic 2	***D 74,99***
- Mission CD	E 64,99
Herrscher d.Meere*	D 72,99
Hugo 5*	D 66,99
iF-22*	***D 79,99***
Imperium Galactica	D 73,99
Incubation*	***D 72,99***
Independance Day	D 59,99
Interstate 76	***D 72,99***
Isnogoud	D 51,99
I- War*	D 72,99

Outlaws D 71,99

Jack Nicklaus 4	H 74,99
Jagged Alliance 2	***D 72,99***
Jedi Knights*	***E 79,99***
J.Madden NFL 98*	H 74,99
KKND	***D 61,99***
- Mission CD*	***D 32,99***
Koala Lumpur	E 66,99
Lands of Lore 2*	***D 72,99***
Legacy of Kain*	D 76,99
Leviathan*	***D 71,99***
Links LS 1998	***H 79,99***
- Kurs CD´s	***H 41,99***
Little Big Adv. 2	E 84,99
Lomax	H 64,99



Demonworld* D 68,99

Lords o.t. Realm 2	***D 78,99***
- Expansion Pack	***D 25,99***
Lost Vikings 2	D 67,99
Lucas Arts 10 Adv.	D 54,99
M.A.X.	D 59,99
M.D.K.	D 74,99
Master of Orion 2	D 79,99
Max Montezuma*	***D 69,99***
Monkey Island 3*	H Anfr.
Monopoly St.Wars*	***D 73,99***
Moto Racer	***D 74,99***
NBA Hangtime*	H 71,99
Need for Speed 2	***D 69,99***
N.F.Speed 2 SE*	***D 74,99***
Nemesis	D 73,99
NHL Hockey 98*	***D 74,99***
NHL Open Ice*	H 71,99
Obsidian*	D 59,99
Outpost 2*	***D 72,99***
Outpost 2*	***E Anfr.***

FIFA Soccer Manager D 59,99

Pacific General*	D Anfr.
Pandemonium	D 73,99
Pax Corpus*	***D 64,99***
Pax Imperia*	***D 69,99***
PC Games Cheat 2	D 27,99

Perfect Weapon	***D 74,99***
Perry Rhodan*	D 72,99
PGA Tour Pro	H 67,99
Phantasmagoria 2*	***D Anfr.***
Populus-3rd Com.*	***D 74,99***
Private Eye*	D 72,99
Pro Pilot*	***D 79,99***
Pro Pinball Timesh.	***D 69,99***
Puzz 3D*	D 54,99
Rebel MoonRising*	H 71,99
Red Baron 2*	***D 66,99***
Redneck Rampage	H 73,99
Resident Evil*	***D 79,99***
Rocket Jockey*	H 69,99
Sabre Ace*	***D 72,99***
Sim City 3000*	D Anfr.
Sierra Action Pack	***D 59,99***
- Earthsiege, Silent Thunder-	
Sierra MysteryPack	***D 69,99***
- G.Knight 2, Phantasmag. 1-	
Sierra Pinball Pack	***D 69,99***
- 3D Ultra Pinball 1+2 -	

Little Big Advent.2 D 74,99

Sonic 3D *	H 52,99
Space Bar*	H 69,99
Star Command*	***D 74,99***
Star Craft*	***D 82,99***
Starfleet Academy*	***D Anfr.***
Stargunner*	H Anfr.
Stars!	H 65,99
S.Trek Generations	***D 79,99***
Swing	***D 39,99***
Theme Hospital	D 74,99
Tiger Shark	***H 71,99***
Time Warriors	D 59,99
Titanic*	***D 69,99***
Tomb Raider	D 69,99
Total Annihilation*	***D 76,99***
Trash It!	D 73,99
Ultima Online*	***E Anfr.***
Unreal*	H 76,99
US Navy Fighters 97	D 79,99
Vermeer	D 54,99
Virtua Fighter 2 PC*	***H 72,99***
Wages of War	E 54,99
Wet - t.sexy Empire	***D 74,99***

Shadow of the Empire* H 72,99

Wipeout 2097	D 74,99
X-Com 3	***D 79,99***
X-Wing v.T-Fighter	***H 73,99***
Zork Legacy Edition	D 79,99

3D- Beschleuniger Karten:

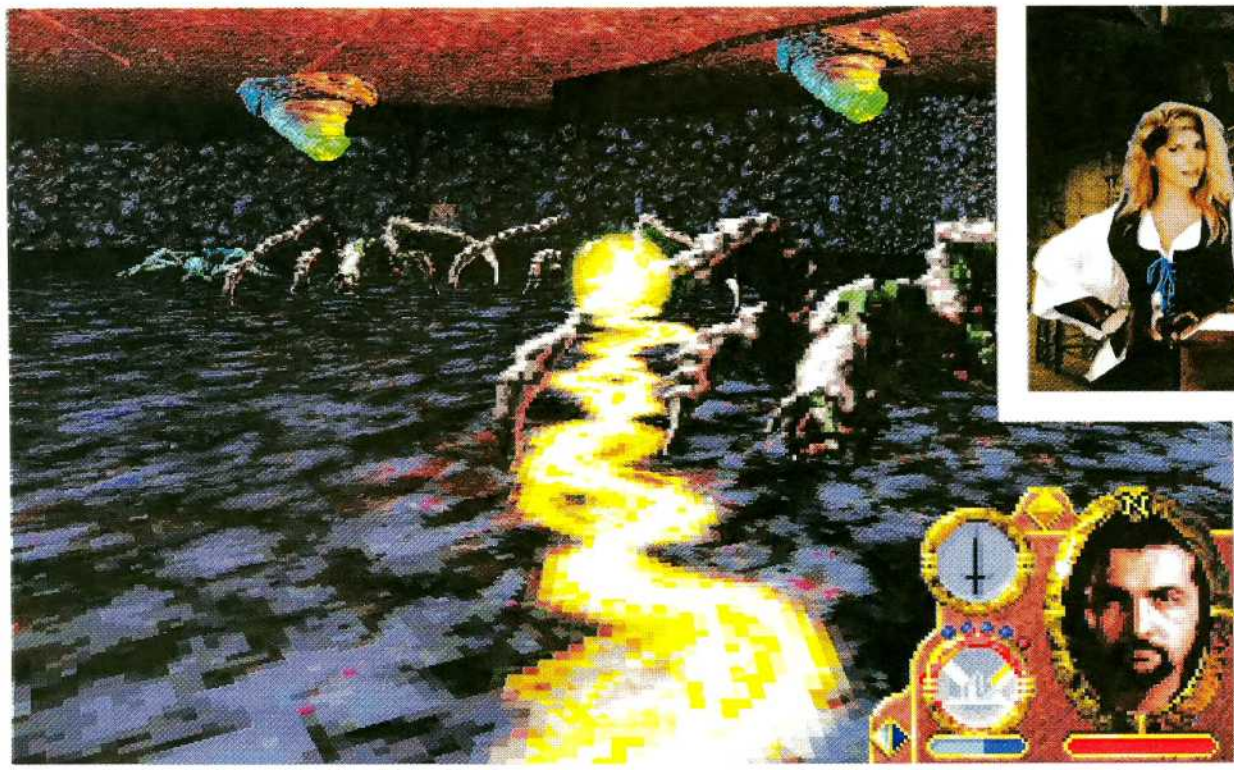
Matrox Mystique 4Mb	269,--
Diamond Monster 3D	349,--
Orchid Righteous 3D	319,--
Hercules Stingray 128	479,--

Wir führen viele weitere Spiele, Hardware,Lösungen PSX und N64

* Bei Anzeigenschluß (27.08.) noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsches Handbuch
D komplett deutsche Version

Nachnahme	+10,99 +3,00 Zahlkartengebühr
Vorkasse	+ 7,99
Rechnung	+ 8,99 (Stammkunden mit Kundennummer)

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 15,-- berechnen.
Es gelten unsere AGB, die wir gerne vorab zusenden.
Unfreie Sendungen können wir nicht annehmen.



Die 3D-Engine ist bisher einmalig im Rollenspiel-Genre (links), aber auch, wie bewegte Videos „eingestanzt" werden, ist sehenswert.

Im Spiel auffindbare, sprechende Steine erzählen von der Vergangenheit der Ahnen-Götter. Hier streiten Belial und das Drarakel.

schnellste Westwood-Tester immer noch dreieinhalb Stunden, um alles wichtige einzusammeln, alles richtige zu tun und von einem Ende des Spiels zum anderen zu rennen. Zum Vergleich: Den ersten Teil absolvierte man in nur 45 Minuten. Ein wirklich guter Spieler dürfte damit mindestens 40 Stunden beschäftigt sein, die durchschnittliche Spieldauer setzt Westwood jedoch bei 120 Stunden an.

Visuelle Vision

Das mag auch daran liegen, daß LOL 2 derart viel fürs Auge und Spielgefühl zu bieten hat, daß man einfach gerne durch den Dschungel oder die eisigen Höhen des Gebirges streift. In der Tat bietet jede der zwanzig Welten eine beeindruckende visuelle Bandbreite und großen Detailreichtum. Teilweise muß die 3D-Engine dabei 400 Texturen pro Einzelbild bewältigen und schafft es auch, dank MMX-Befehlssatz, ausreichend flüssig zu bleiben. Die grafische Opulenz ist auch der Grund, weshalb Westwood grundsäzlich ohne 3D-Beschleunigung arbeitet. Keine derzeit verfügbare 3D-Karte kann diese Menge verarbeiten, einige der Texturen sind sogar 512x512 Pixel groß. Trotzdem bastelt man derzeit aufgrund der allgemeinen Nachfrage an einem 3D-Patch. Dieser wird zwar der Engine höhere Frame-Raten bescheren, ihr aber leider auch die Pracht nehmen. Viele Texturen müssen dafür speziell heruntergerechnet werden. Richtig leistungsfähig präsentiert sich die Videoeinbindung. Abgesehen von den einzigartigen Filmsequenzen überzeugt auch das Einstanzen bewegter Videobilder in gerenderte Standbilder und sogar die 3D-Engine. Insgesamt hat man so bei einer Kompressionsrate von 100:1 über drei Stunden Filmmaterial auf die vier CDs gebannt. Kaum vorstellbar, wenn man die 160 Minuten Musik und Soundeffekte hinzurechnet.

Christian Müller

KOMMENTAR

» Alle Achtung! Spätestens jetzt dürfen sich die Westwood-Entwickler das Prädikat „Besonders wertvoll" anheften. Besonders wertvoll, meine ich, im Sinne einer Weiterentwicklung des Spielspaßes durch eine Konzentration auf das Zauberwort Gameplay. Schon C&C zeigte vor zwei Jahren, welchen Effekt die Vermischung unterschiedlicher Genre-Elemente und eine kreative Neudefinition haben kann. Festgelegte Spielformen wurden einem Spielspaß-Diktat unterworfen. Ebenso bei LOL 2. Der typische PC-Rollenspieler der frühen 90er Jahre wird sich bei der gewählten Darbietungsform vielleicht nicht auf Anhieb wiederfinden, aber schlußendlich doch nichts vermissen. Dafür aber dürfen sich alle, die das zähe Auswürfeln eines Spielcharakters oder ein schwer durchschaubares Kampf- oder Magiesystem bisher abschreckte, auf ein tolles und leicht zugängliches Spielerlebnis freuen. Sicher, die Grafik-Engine arbeitet nicht ausschließlich mit Polygonen, sondern skaliert hochauflösende Bitmaps. Eine ausschließliche 3D-Engine mit derartigem Detail- und Farbenreichtum und den gebotenen dynamischen Lichteffekten aber würde heutige PC-Performance noch deutlich übersteigen. Aus eigener Erfahrung kann ich außerdem sagen, daß man durch Story, Optik und Sound binnen weniger Minuten derart an das Geschehen gefesselt ist, daß daran kein Gedanke mehr verschwendet wird. Und das schaffte bisher kein 3D-Actionspiel, selbst nicht mit D3D-Beschleunigung. Für mich persönlich ist Lands of Lore: Götterdämmerung jedenfalls die Überraschung des Jahres. «

Mindestens:	Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	VGA, SVGA/SB, General Midi/MMX, D3D geplant		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	372 MB/120-320 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Westwood/Virgin	Veröffentlichung:	Oktober
Grafik: 89%	Sound: 93%	Genre:	Rennspiel, Adventure

92% Einzelspiel — Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Göttliches Abenteuer, nicht nur für Rollenspiel-Fans «

MLC - Hard & Software

02841-94260

Fax: 02841-942623 - Erscheinungsdaten/Hotline* : 0190-793342

Im Ring 29, 47445 Moers
Mo. - Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa.: 10.00 - 14.00 Uhr
Händleranfragen erwünscht!
*=Computel 2,40DM/min

TOP HIT DES MONATS

PR-150+

- P150+ 686 IBM Prozessorr
- Midi Tower
- 8MB EDO RAM -60ns
- 1.6GB HD Seagate
- CDROM Mitsumi FX400
- S3 Virge 2MB
- 1.44MB Teac Floppy
- Win95 Tastatur,
- High Resolution Maus

KOMPLETT PC

Preis ohne Monitor

Finanzierung: 24 x 47.-DM

999.- DM

PERFORMER

ST-200+

- P200+ Prozessorr
- Midi Tower
- 16MB EDO RAM -60ns
- 1.6GB HD
- CDROM Mitsumi FX400
- S3 Virge 2MB
- 1.44MB Teac Floppy
- Win95 Tastatur,
- High Resolution Maus

Preis ohne Monitor

Finanzierung: 24 x 52.-DM

1099.- DM

PERFORMER

CL-200MMX

- P200 MMX AMD K6 CPUr
- 16MB EDO RAM -60ns
- 1.6GB HD,
- 16x CDROM
- S3 Virge 2MB
- 1.44MB Teac Floppy
- Win95 Tastatur
- High Resolution Maus

Preis ohne Monitor

Finanzierung: 36 x 45.-DM

1499.- DM

PERFORMER

PENTIUM II

- Intel Pentium II mit 233MHz
- 32MB EDO RAM -60ns
- 3.5GB HD,12x CDROM
- Matox Mystique 4MB
- 1.44MB Teac Floppy
- Soundwave 32-3D
- 240 Watt Aktivboxen
- Win95 Tastatur,
- High Resolution Maus

Preis ohne Monitor

Finanzierung: 47 x 78.-DM

2899.- DM

Matrox Millenium II

4MB WRAM

Finanzierung: 24 x 29.-DM

AB.....499.-

Maxi Gamer 3D-FX + P.O.D. 329.95

1.7GB IDE Maxtor 319.95

WINGMAN EXTREME 84.95

PC CYBERGUN + 3D Action Game 89.95

3D Soundkarte 16B. PREIS TIP: 49.95

16x ATAPI CDROM PREIS TIP: 149.95

Mainb. Speed Easy	169.-	240W. 3D Aktivboxen	69.-
4x IDE CDROM	99.-	300W. 3D Aktivboxen	79.-
8x IDE CDROM	119.-	Win95 Ergo Tastatur	59.-
12x IDE CDROM	139.-	Gravis Gamepad	39.-
16x IDE CDROM	149.-	Thrustmaster T2	249.-
SoundBlaster 16 PnP	99.-	Miro 22SD 2MB	89.-
SoundBlaster 32 PnP	179.-	Matrox Mystique II 4MB	249.-
Soundblaster 64 AWE	349.-	M. Millenium II 4MB	499.-
120W. Aktivboxen	49.-	ATI 3D PC toTV 4MB	369.-

US Robotics 33.6 + Voice 299.95

Diamond Monster + Formel 1 399.95

DIGITAL VIDEO

Produkt:	Barpreis:	Finanzkauf:
Fast AV Master	1349.-	24 x 64.-
Fast DV Master	5598.-	60 x 124.-
Casablanca 9.1GB	5998.-	60 x 134.-
Casablanca 4.5GB	4898.-	60 x 111.-

Performer Game Power
233MMX,3.5GB,16x CDR 32MB RAM, Ati Mach 4MB + Diamond Monster, 3D Soundkarte,300W 3D Aktivboxen, Wingman Ext.,+ 3D Spiele + PC LighGun
Barpreis 2999.- 36 x 89,- eff. Jahreszins 12.9%

Pentium MMX Upgrade
QDI Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HX Chip Satz. incl. **166MMX Prozessor** damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.
Barpreis 599.- 24 x 28,- eff. Jahreszins 12.9%

Pentium MMX Upgrade
QDI Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HX Chip Satz. incl. **200MMX Prozessor** damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.
Barpreis 899.- 24 x 42,- eff. Jahreszins 12.9%

Pentium II Upgrade
QDI Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HX Chip Satz. incl. **233MHz Pentiumll Prozessor** für super schnelle Rechen Performance.
Barpreis 1499.- 36 x 49,- eff. Jahreszins 12.9%

Performer ST-166+
P166+,1:6GB HD,16MB EDO RAM, S3 VIRGE Grafikkarte 2MB 256KB Pipeline Burst Cache , Maus, Windows 95 Tastatur.
Barpreis 979.- 24 x 46,- eff. Jahreszins 12.9%

15" LR SVGA Monitor
15" Bildschirm
Lochmaske 0,28mm
1200 x 1024
DPMS Powermanegement
Vollbildanzeige
449.95

Design Big Tower
Getönte Frontblende, Laufwerkskäfige in praktischer Snap-In-Technik, Jede Menge Platz für Festplatten und Steckkarten. incl. 230W. Netzteil.
AKTIONSPREIS... 79.95

Multinorm Playstation
Der Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von US und Japan Importspielen, sowie das Spielen von Gold CD's.
369.95

Das erste grafische Multiplayer-Internet-Rollenspiel:

MERIDIAN 59™

Das Tal der Trauer

Entdecken Sie die faszinierende Welt von MERIDIAN 59™ - eine Welt voller Gefahren und Geheimnisse.
Spiel komplett in Deutsch.
Spielstart: Oktober 1997.
Jetzt anmelden:
http://www.pcaction.de
(Anmeldung über „GAMES" auf der Homepage).

3DO

MERIDIAN™ und 3DO sind Warenzeichen von THE 3DO COMPANY. Die Verwendung der 3DO-Warenzeichen und der Vertrieb des MERIDIAN™-Spiels durch den COMPUTEC Verlag erfolgt unter Lizenz. THE 3DO COMANY zeichnet das Copyright für MERIDIAN™, 1994 - 1997. Alle Rechte vorbehalten. Der COMPUTEC Verlag ist für den Kundenservice und alles andere in Bezug auf diese Version von MERIDIAN™ alleinig verantwortlich.

Nach gefährlichen Abenteuern ist eine ruhige Kneipe genau richtig.

Eine Gruppe von Spielern erforscht die Geheimnisse des Feenwalds.

Große Schätze und magische Quellen liegen in Meridian verborgen.

Am Aussichtspunkt legen die Abenteurer eine kurze Rast ein.

COMPUTEC Verlag

NHL 98 • Sportspiel

EISKALT

Eines ist jetzt schon klar, Powerplay Hockey 98 (Virgin), Actua Eishockey (Gremlin) und Breakaway Hockey (Acclaim) werden es gegen NHL 98 verdammt schwer haben. Wie schaffen es die Kanadier nur, sich jedes Jahr selbst zu übertreffen? NHL 98 ist tatsächlich schneller, brillanter präsentiert und vor allem viel spielbarer als je zuvor.

Neben den klassischen Spielmodi stehen erstmals frei konfigurierbare Turniere und ein Shootout mit Penalties zur Verfügung, letztere gibt's jetzt endlich auch während des Spiels. Hauptsächlich konzentrierte man sich bei EA Sports in diesem Jahr auf die Verbesserung des Gameplays, was NHL 98 deutlich anzumerken ist. Waren in der 97er-Version One-Timer, One-Touch-Passes und Rückpässe an die blaue Linie noch die eher seltene Ausnahme, funktionieren diese jetzt fast auf Anhieb so wie 1995. Diesmal allerdings führen solche Aktionen nicht zwangsläufig zu Toren, da man insbesondere den Goalies die verbesserte Spielintelligenz anmerkt. Sie laufen jetzt aus dem Tor, um überflüssige Icings zu vermeiden, lassen sich auf Wunsch auch wieder manuell steuern und verkürzen den Winkel bei gegnerischen Alleingängen. Apropos Alleingänge: So oft wie beim Vorgänger kommen diese kaum vor, da auch die Verteidiger nun gemäß ihres Namens handeln, robuster checken und sich selbständig in die Schüsse werfen. Ihr Wunschteam wählen Sie diesmal aus 26 NHL- und 18 Nationalmannschaften, wobei lediglich die Originalnamen der Nationalteams nicht realistisch sind. Damit Ihre Mannschaft genauso spielt, wie Sie sich das vorstellen, gibt's jetzt die Coaching-Strategien. In Zusammenarbeit mit Marc Crawford, dem Trainer der Colorado Avalache, entscheiden Sie durch ein paar simple Mausklicks, wo Ihre Cracks beim Powerplay zu stehen haben, welche Laufwege bei Kontern einzuschlagen sind usw. Das klappt derart hervorragend, daß NHL 98 tatsächlich strategischer Tiefgang zugestanden werden muß, fast einmalig für ein actionlastiges Sportspiel.

PC ACTION GOLD

Richtungswechsel

Die Eisfläche fiel im Vergleich zur Spielergröße etwas opulenter aus, was wiederum der Spielbarkeit zugute kommt. Um Ihre Cracks jederzeit unter Kontrolle zu haben, mußte EA Sports aller-

Neu und genial: Wählen Sie Ihre Spielweise für Angriff und Verteidigung. Der Wechsel der Einstellung kann auch über Hotkeys erfolgen.

Genau wie der Aufmacher oben ein Shot der 3Dfx-Version. Detroits Vernon versucht einen versteckten Schlenzer von Lindros zu parieren.

Nach wie vor können Sie jederzeit in den Replay-Modus wechseln. Dort kann die Kameraperspektive völlig frei gewählt werden.

„Lidstrom geht in die Kühlbox wegen Ellbogenstossens." Originalzitat des deutschen Play-by-Play-Kommentars.

VERSIONSVERGLEICH 97/98

Selten gab es in der fünfjährigen Programm-Geschichte von NHL Hockey so viele Neuerungen nach nur einem Versionssprung. Hier sehen Sie die wichtigsten Veränderungen auf einen Blick:

Kategorie	NHL 97	NHL 98
Spielmodi:	Liga, Playoffs, Freundschaftspiele	Liga, Playoffs, Freundschaftsspiele, Turniermodus, Penalty-Shootout
Teams:	26 NHL-Teams, 18 Nationalmannschaften	26 NHL-Teams, 5 Nationalmannschaften
Steuerung:	2 oder 4 Button-Steuerung, exakt, One-Timer schwierig	4 Button-Steuerung, wahlweise Tastatureingaben konfigurierbar, exakter, einfacheres Direktspiel
Torhüter:	gut, wahlweise steuerbar, bei Alleingängen oft chancenlos, kleben auf der Linie	sehr gut dank erhöhter KI, wahlweise steuerbar, kaum auszurechnen, laufen aus dem Tor hinaus
Spieler-KI:	gut, teilweise Schwächen beim Powerplay und beim Freilaufen	sehr gut, modifizierbar durch Anweisungen, sehr gutes Stellungsspiel und Freilaufen
Special Moves:	nein	ja, bei den Superstars der Teams
Penalties:	nein	ja, auch während des Spiels
Kämpfe:	ja, optional	ja, optional, größeres Verhaltensrepertoire
Coaching:	nein	ja
Speicherfunktion während d. Spiels:	nein	ja
Gameplay:	schnell, häufige Alleingänge, wenig One-Timer	schnell, deutlich mehr Direktabnahmen, durch die intelligenteren Torhüter mehr Spielfluß
3Dfx-Support:	nein	ja
Sprache:	deutsch, englisches Play-by-Play	komplett deutsch

dings die Steuerung etwas umstellen, die klassische Zwei-Button-Belegung des Joypads wurde zu Grabe getragen. Doch keine Angst, Freaks, nach einigen Minuten Eingewöhnungszeit funktioniert auch die neue 4-Button-Steuerung ganz hervorragend. Normalerweise liegt auf dem ersten Button die Schußfunktion, mit dem zweiten wird gepaßt, der dritte übernimmt die Beschleunigungsfunktion und der vierte den Special Move. Wahlweise läßt sich die Belegung aber auch individuell konfigurieren, zusätzliche Knöpfe am Eingabegerät werden ebenfalls erkannt. Der Nachteil der Vier-Knöpfe-Belegung liegt dennoch auf der Hand: Matches gegen Freunde sind an einem PC nicht mehr mit zwei Joypads möglich, es sei denn, Sie verwenden das koppelbare SideWinder-Pad oder ein Gravis Grip-System.

Schaulaufen

Wieder einmal ungeschlagen ist die Präsentation von NHL 98. Neue Motion-Captures wurden unter anderem vom Goalie John Vanbiesbrouck (Florida Panthers) und den Kufencracks Pavel Bure (Vancouver Canucks) und Eric Lindros (Philadelphia Flyers) erstellt. Die Bewegungen der Spieler erscheinen dadurch realistischer als je zuvor, ganz zu schweigen von den über 30 Special-Moves, die den Superstars verpaßt wurden. Besonders mit 3Dfx-Grafik können Sie die teilweise animierten Gesichter der Spieler genau erkennen, die Glasreflexe der flexiblen Eisbegrenzung erstaunen auch verwöhnte Augen, und die Abflüge bei Checks und der Torjubel sind spektakulärer denn je. Auch beim Sound hat sich einiges getan. Die wichtigste Änderung: Die DSF-Kommentatoren Marc Hindelang und Martin Siebel sorgen für einen deutschen Spielkommentar. Dieser ist meistens gelungen, sogar die Spielernamen werden vielfach genannt, was dann aber doch zu einigen Stilblüten führt. Der englische Kommentar ist da etwas enthusiastischer und pointierter, einige Spieler werden hier des öfteren mit ihren Spitznamen angesprochen. Steve Yzerman findet sich als Stiiiiviii Wei verewigt, Brett Hull kurz als „The Golden Brett", während Pavel Bure seinem Ruf als „Russian Rocket" alle Ehre macht. Lesen Sie dazu bitte auch unseren Infokasten „Meckerecke". Deutlich zugelegt hat auch die Zuschauerkulisse. Verschiedene Fangesänge lassen sich vernehmen, außerdem kommt auch unter den Digi-Fans richtig Stimmung auf, wenn die Stadionorgel einen der über 20 Jingles erklingen läßt.

VERGLEICH

EA Sports setzt sich die Maßstäbe wieder einmal selber, allein Access kann mit seiner beschaulicheren Golfsim da mithalten. Aufgrund des neuen technischen Standards haben wir die 97er Versionen abgewertet, die schon bald lohnenswerte Budgetprodukte werden dürften.

NHL 98	94%
Links LS 98	90%
NBA Live 97	86% (abgewertet)
NHL 97	86% (abgewertet)
Wayne Gretzky Hockey	69%

MECKERECKE

Die offizielle Testversion, die uns zur Verfügung stand, gehörte in die Kategorie „Final Beta" und wies demnach noch einige kleine Macken auf, die natürlich nicht unerwähnt bleiben dürfen. Bei der deutschen Version und aktiviertem Play-by-Play fehlten z. T. die hörenswerten Orgelmelodien während der Spielunterbrechungen, außerdem kam es auf einigen Systemen zu wirklich seltenen Abstürzen. Außerdem war bei unserer Version das 3Dfx-Spiel rund ein Drittel langsamer als die normale SVGA-Variante. Die 3Dfx-Version eignete sich so zwar besonders gut für Anfänger, Profis würden aber wohl nach einiger Spielzeit zugunsten der Schnelligkeit darauf verzichten. Es versteht sich von selbst, daß EA uns zusicherte, diese kleinen Mängel bis zum Verkauf Anfang Oktober noch abzustellen. Und noch was: EA Sports Deutschland preßte für die offizielle Verkaufsversion „nur" den deutschen Spielkommentar auf den Silberling. Dieser ist zwar recht gut gelungen, erreicht aber nicht ganz die Dynamik und Authentizität des englischen Kommentars, den wir ebenfalls begutachten durften, für Freaks ergibt sich dadurch ein Atmosphäre-Malus. Augenblicklich überlegt man bei EA, parallel zur deutschen auch die englische Version offiziell zu vertreiben, womit das Problem dann aus der Welt geschafft wäre.

Immer wieder beeindruckend: die Stadionübersicht vor dem Spiel.

Trouble vor dem Tor von Tampa Bay. Eine Replay-Szene!

Sehr viel des Guten

Alle Verbesserungen im Detail anzuführen, hätte wahrscheinlich locker zehn Seiten Platz im Heft gekostet. Darum seien in Kürze wenigstens die wichtigsten genannt. Angebrochene Spiele lassen sich endlich jederzeit abspeichern, das gilt natürlich auch für Turniere. Vor dem Spiel können Sie auswählen, ob Sie bei Toren eine automatische Wiederholung wünschen, der eingebaute Videorekorder mit frei verschiebbarer Kamera fehlt dennoch nicht. Für schwächere Rechner sind alle möglichen Details abschaltbar, sogar die Bildschirmgröße läßt sich verändern, für vollen Spielspaß empfehlen wir aber doch einen Pentium 166, mit 3Dfx-Karte reicht auch ein P120. Der besondere Reiz von NHL 98 erschließt sich am ehesten bei einer Multiplayer-Partie, die Optionen dazu sind reichlich vorhanden, erstmals ist sogar eine Internetverbindung möglich. Die Statistiken sind noch etwas detaillierter geworden, wirken aber durch viele Abkürzungen etwas unübersichtlich und lieblos präsentiert. Insgesamt bietet NHL 98 ein furioses Spektakel, das im Moment vergeblich seinesgleichen sucht. Was das Hockeyglück perfekt machen würde, wären jetzt nur noch ein paar Managementfunktionen zur Teamentwicklung, aber man hört ja schon Gerüchte über einen Eishockey-Manager.

Christian Bigge

Wie immer mit von der Partie: der Spieler-Editor. Das Drahtgittermodell Ihres Neu-Cracks verändert sich je nach Einstellung.

Wenn Steve Yzerman frei zum Schuß kommt, sieht's schlecht aus für den deutschen Goalie, der übrigens einen Phantasienamen trägt.

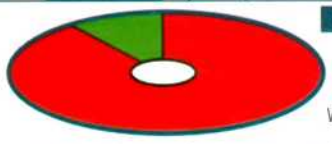
KOMMENTAR

» Pffffffhhh! Nachdem NHL 97 als einziges Spiel beinahe ein Jahr lang seinen Stammplatz auf meiner Festplatte behauptete, möchte ich es jetzt nicht mehr mit der Kneifzange anfassen. Der Grund? NHL 98 ist in fast allen Belangen besser als sein genialer Vorgänger und erringt im Handumdrehen die Auszeichnung „augenblicklich bestes PC-Sportspiel"! EA Sports merzte vorhandene Schwächen konsequent aus, heraus kam ein fast perfekt spielbares Spektakel. Kritikpunkte gibt's trotzdem (siehe Extrakasten), diese stören aber nicht gravierend die Spielbarkeit. Gameplay pur dank intelligenteren Gegnern und Goalies, Coaching-Strategien, aufgebohrter Steuerung mit besserem Paßspiel und gewohnt faszinierender Präsentation. EA Sports entwickelt sich in dieser Form langsam, aber sicher zum Alptraum für Spieletester. Wie hoch kann die Wertungsschraube noch gedreht werden? Die Frage, ob sich die neue Version auch für die Besitzer der alten lohnt, grenzt fast an Beleidigung von NHL 98. Einem Sesselsportler, der hier nicht zuschlägt, ist nicht mehr zu helfen! «

Mindestens:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, 3Dfx-Karte
Technik:	SVGA, SB, Dolby Surround, 3Dfx-Support
Multiplayer:	4 Sp. an einem PC, 8 Sp. Modem, Nullmodem, Netzwerk, Internet
Handbuch:	deutsch
Sprache:	„nur" deutsch
CD/HD:	590 MB/60-90 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	EA Sports
Veröffentlichung:	Anfang Oktober ´97
Grafik:	97%
Sound:	92%
Genre:	Sportspiel

94% Einzelspiel

96% Multiplayer



» Was für ein furioses Feuerwerk, ein Muß für Sportfreaks «

mehr als 10 Jahre Spaß an Spielen

Bachler Computersoftware

Sonderangebote

Aces of the Deep	**DV**	**22,95**
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	36,95
Albion	**DV**	**29,95**
Amberstar	DV	19,95
Ascendancy	DV	32,95
Battle Isle 3	**DV**	**36,95**
Bleifuss	**DV**	**24,95**
Civilization	DV	26,95
Colonization	DV	26,95
Conquest of the New World	**DV**	**24,95**
Der Reeder	DV	19,95
Descent 2	**DV**	**24,95**
Destruction Derby	**DV**	**29,95**
Die Siedler	DV	24,95
Discworld	**DV**	**29,95**
Down in the Dumps	**DV**	**37,95**
Ecstatica	DV	29,95
Fantasy General	**DV**	**29,95**
Fast Attack	DV	22,95
FIFA Soccer '96	**DV**	**29,95**
Flight Unlimited	DV	32,95
Gene Machine	**DV**	**24,95**
Gene Wars	**DV**	**39,95**
Golden Gate Killer	DV	22,95
Hanse - Die Expedition	DV	34,95
Lands of Lore	DV	19,95
Lemmings 1-3	**DV**	**29,95**
Little Big Adventure	**DV**	**29,95**
Lost Eden	DV	19,95
Magic Carpet 2	DV	29,95
Mechwarrior 2 (Win 95)	DV	29,95
NHL Hockey '96	DV	29,95
Normality	**DV**	**32,95**
Pirates! Gold	DV	29,95
Pizza Connection	DV	19,95
Pole Position	**DV**	**32,95**
Project Paradise	**DV**	**19,95**
Pro Pinball - The Web	DV	29,95
Shanghai - Große Momente	**DV**	**22,95**
Sensible World of Soccer	**DV**	**19,95**
Simon the Sorcerer 2	DV	29,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	**DV**	**29,95**
Steel Panthers	**DV**	**29,95**
Stonekeep	**DV**	**24,95**
Summer & Winter Challenge	DV	22,95
SWIV 3D	**DV**	**32,95**
Syndicate Wars	**DV**	**39,95**
Theme Park	DV	29,95
This means war!	DV	29,95
Time Commando	**DV**	**39,95**
Transport Tycoon & World Editor	DV	27,95
Ultima 8	**DV**	**29,95**
Vollgas	DV	32,95
Wing Commander 3	**DV**	**35,95**
Wizardry 7	DV	19,95
Worms & Zusatz-CD	**DV**	**29,95**
X-COM	**DV**	**27,95**

Spiele Sammlungen

20 Giant Games DA — **74,95**
Dune, Lands of Lore, Kyrandia 2, Master of Orion, F1 Grand Prix, Civilization, Starlord, Subwar 2050, B17, Dogfight, Pool, Machiavelli, F117A, Sensible Golf, F15III u.v.a.

Gamebox DV — **44,95**
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.

Gold Games Collection DV — **39,95**
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.

LucasArts Exklusiv Edition DV — **56,95**
Maniac Mansion1+2 , Zak McKracken, Loom, Monkey Island 1+2, Indy 3+4, Sam + Max

LucasArts Top Adventures DV — **39,95**
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2

Steilpass DV — **39,95**
Anstoss + World Cup Edition, Euro 96, ran Trainer, Super Soccer

74,95

69,95

74,95

77,95

Lösungsbücher

zu allen namhaften Spielen je 14.95,-

*79,95

27,95

Jetzt im neuen großen Spiele-Shop

(neue Anschrift beachten)

*84,95

84,95

74,95

CD-ROM

688(I) Hunter/Killer (Win 95)	**DV**	**77,95**
Agent Armstrong	DV	74,95
AH-64D Longbow Gold (Win 95)	DV	77,95
Alexander der Große	DV	69,95
Anstoss 2 (Win 95)	**DV**	**74,95**
Armored Fist 2	**DV**	**77,95**
Atlantis	DV	79,95
Atomic Bomberman	**DV**	**59,95**
Beasts & Bumpkins	DV	69,95
Betrayal in Antara *	DV	84,95
Biing! - Special Edition	**DV**	**34,95**
Bundesliga Manager '97	**DV**	**67,95**
Capitalism Plus	DV	57,95
Carmageddon	DV	69,95
Civilization 2	**DV**	**54,95**
Civilization 2 Scenarios & Zusätze	DV	39,95
Club Manager 97/98	**DV**	**39,95**
Comanche 3	**DV**	**77,95**
Command & Conquer 1 SVGA	DV	87,95
Command & Conquer 1 Mission	DV	27,95
Command & Conquer 2	DV	87,95
Command & Conquer 2 Level-CD: Der Gegenangriff	**DV**	**27,95**
Command & Conquer 2 Level-CD: Vergeltungsschlag *	**DV**	**27,95**
Conquest Earth	**DV**	**84,95**
Constructor	**DV**	**74,95**
Creatures (Win 95)	DV	69,95
Creatures Zusatz-CD	**DV**	**19,95**
Daggerfall	**EV**	**64,95**
Dark Colony	**DV**	**74,95**
Dark Reign (Win 95) *	DV	84,95
Das Schwarze Auge 3	DV	36,95
Demonworld (Win 95)	**DV**	**69,95**
Der Industriegigant (Win 95)	**DV**	**74,95**
Diablo (Win 95)	DA	79,95
Diablo Zusatz-CD	**DA**	**19,95**
Die Entscheidung	DA	74,95
Die Siedler 2	**DV**	**67,95**
Die Siedler 2 Mission CD	**DV**	**29,95**
Die Siedler 2 - Übersiedler	**DV**	**19,95**
Die Siedler 2 - Gold Edition	**DV**	**74,95**
Dominion (Win 95)	DV	79,95
Dungeon Keeper	**DV**	**77,95**
Earth 2140	**DV**	**37,95**
Earth 2140 Mission Pack 1	**DV**	**24,95**
Ecstatica 2	DV	79,95
Elisabeth I.	DV	69,95
Extreme Assault	**DV**	**69,95**
F-16 Fighting Falcon	**DA**	**66,95**
Fallout	**EV**	**V.mö.**
FIFA Soccer '97	DV	64,95
FIFA Soccer Manager	**DV**	**69,95**
Fighters Anthology *	**DV**	**79,95**
Floyd (Win 95) *	DV	74,95
Forgotten Realms Archives (Sammlung von 12 SSI-Klassikern)	**EV**	**59,95**
Formel 1	DV	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV	89,95
Formel 1 Grand Prix 2 Add-Ons	**DV**	**19,95**
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	**DV**	**24,95**
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	**DV**	**26,95**
Formel 1 Manager Professional	**DV**	**69,95**
Formula Karts (Win 95)	DA	69,95
Hattrick! Wins (Win 95) *	DV	69,95
Have a N.I.C.E. day! Track Pack	DV	29,95
Heroes of Might & Magic 2 Zusatz-CD	**EV**	**66,95**
Heroes of Might & Magic 2	**DV**	**74,95**
Holiday Island	DV	74,95
Holiday Island Zusatz-CD	DV	22,95
iF-22	**DV**	**89,95**
Imperium Galactica	DA	77,95
Imperialismus	**DV**	**74,95**
Jagged Alliance 2	**DV**	**74,95**
KKND - Krush, Kill and Destroy	DV	64,95
KKND Mission-CD *	**DV**	**32,95**
Little Big Adventure 2	**DV**	**77,95**
Lords of the Realm 2	DV	82,95
Lords of the Realm 2 Zusatz-CD	**DV**	**22,95**
Lost Vikings 2	DV	66,95
Mad TV 2	**DV**	**49,95**
Master of Orion 2	DV	74,95
M.A.X.	**DV**	**44,95**
MDK	**DV**	**44,95**
Monkey Island 3	EV	V.mö.
Moto Racer	**DV**	**77,95**
NBA Live '97	**DV**	**64,95**
Need for Speed 2	**DV**	**77,95**
NHL Hockey '97	DV	64,95
Outlaws	DV	77,95
Pazifik Admiral	**DV**	**79,95**
Populous 3 *	**DV**	**79,95**
Privateer 2	**DV**	**59,95**
Pro Pinball - Timeshock!	**DA**	**69,95**
Rebel Assault 2	DV	46,95
Redneck Rampage	DA	74,95
Resident Evil *	**DV**	**74,95**
Schleichfahrt	**DV**	**36,95**
Sega Worldwide Soccer	**DV**	**74,95**
Silent Hunter	DV	42,95
Silent Hunter Zusatz-CD	**DV**	**29,95**
Sim City 2000 Collection	DV	89,95
Sim Copter (Win 95)	DV	74,95
Sonic & Knuckles Collection (W95)	DV	54,95
Star Command	DA	74,95
Star Trek Generations	**DV**	**79,95**
Star Trek Starfleet Academy	**DV**	**79,95**
Steel Panthers 2	DV	42,95
Swing	DV	39,95
The Dig	DV	46,95
Theme Hospital	**DV**	**77,95**
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	46,95
Tiger Shark (Win 95)	DA	74,95
Total Annihilation (Win 95)	**DV**	**82,95**
Vermeer	**DV**	**57,95**
Wages of War	EV	54,95
Warlords 3	**DV**	**79,95**
WET	**DV**	**77,95**
Wing Commander 4	DV	59,95
X-COM - Apocalypse	**DV**	**79,95**
X Wing Edition	DV	32,95
X Wing vs. TIE Fighter	DA	74,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,90 DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 180,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Münsterstr. 98
46397 Bocholt

✆ (02871) 183088, 180637, 8631

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 • Fax: 0 28 71 / 86 31

Speedboat Attack • Rennspiel

WASSERSPIELE

Michael Schumacher ist ein armer Kerl. Er muß seine Konkurrenten sportlich fair überholen, um zu gewinnen. Bei Speedboat Attack ist alles etwas anders. Sollten die fahrerischen Künste nicht ausreichen, darf der Spieler gegnerischen Rennbooten auch mal eine schnuckelige Lenkrakete auf den Bug hetzen.

Ab und zu bietet sich dem Speedboat-Fahrer ein Panoramablick.

Ablenkungsmanöver oder Motivationsversuch? Zwei Schönheiten winken von einer Yacht herüber.

Fünf Rennboote (Bild) und zehn Kurse stehen zur Wahl.

Der PC-Besitzer muß nicht unbedingt nach dem Motto "Bin ich zu schlecht, drück' ich mein rotes Knöpfchen" handeln, weil Speedboat Attack auch einen friedvollen Modus bietet. Es gilt, zehn Kurse zu meistern, die auch bei Nacht und Nebel befahren werden dürfen. Fünf Wasser-Rennsemmeln mit heroischen Namen wie "Flying Manta" oder "Tiger Shark" stehen zur Auswahl. Sie unterscheiden sich in Geschwindigkeit, Fahrverhalten, Beschleunigung und Bewaffnung.

Neben Modi wie Zeitfahren und Einzelrennen wird eine Meisterschaftsrunde angeboten, wobei sich Neulinge von einer Anfänger-Liga nach oben kämpfen müssen. Auf den Strecken findet sich unter anderem Munition. Ist das Fahrzeug beschädigt, sind die Reparaturdecks nützlich. Dummerweise schwimmen auf der Wasseroberfläche auch weniger freundliche Dinge herum, beispielsweise Minen oder ballerwütige Buben in Bojen. Strudel werfen einen schnell aus der Bahn. Sich heil und möglichst fix durch die mit Pylonen und Pfeilschildern abgesteckten Kurse zu wursteln, ohne die Orientierung zu verlieren, ist das Ziel. Hin und wieder rasen die Boote durch Wasserfälle und springen über Schanzen.

Wenig Wassergefühl

Durchwachsen ist der Sound. Auf der einen Seite wären da die Jubeleinlagen der Zuschauer, die deftigen Explosionsgeräusche und die flotte Musik. Andererseits nervt der neunmalkluge Sprecher mit seinen Rüffeln, schlauen Tips oder Lobpreisungen. Die Steuerung der Flitzeschiffchen klappt gut, auch wenn das Fahrverhalten wenig an das eines Rennbootes erinnert. Irgendwie mag trotz leichter Drifteffekte das rechte Wassergefühl nicht aufkommen. Flüssiger ist da schon das Scrolling...

Rückt man einem Kontrahenten auf die Pelle, zeigen sich bei der Cockpitsicht feine Wassertröpfchen auf der Windschutzscheibe.

Die 3D-Engine ist schnell. Mit 3Dfx-Unterstützung sieht alles noch ein bißchen besser aus, allerdings ist der Unterschied nicht groß. Dafür muß im Vergleich zur "normalen" Maximalinstallation (55 MB) fast doppelt so viel Platz auf der Festplatte frei sein (99 MB). Die Kurse sind zwar schön, aber auch sehr ähnlich. Man nehme hier ein paar andere Gebäude und dort eine farblich andere Gestaltung – fertig ist die neue Strecke. Grafisch bietet Speedboat Attack liebevolle Details. Möwen flattern durch die Luft, Flippers Brüder tummeln sich im Wasser, und die umliegende Bergwelt sieht so idyllisch aus, als würden gleich Heidi und der Ziegenpeter herunterkraxeln.

Harald Fränkel

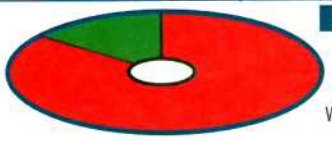
KOMMENTAR

» Gefallen hat mir an Speedboat Attack die schnelle 3D-Engine und die hübsche Grafik. Außerdem lacht das kleine, schwarze Herz, wenn man einen fahrerisch besseren Gegner kurz und bündig per Rakete aus dem Wasserweg pustet. Auf Dauer aber ist das Gerase über kaum vorhandene Wellenkämme nicht motivierend genug. Rennspielfans, die einem Schuß Geballer nicht abgeneigt sind, und echte Speedboat-Piloten dürfen trotzdem einen Blick riskieren. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133		
Technik:	SVGA/SB/CD-Audio, 3Dfx-Karte optional		
Multiplayer:	Zwei Spieler an einem PC, 6 via Netzwerk oder Internet, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	217 MB/4-99 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Criterion Studios	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	75%	Sound:	68%
Genre:	Action/Rennspiel		

66% Einzelspiel

69% Multiplayer



» Rüdes Rennspektakel für Fans von Ballerspielen «

CARMAGEDDON PRÜFUNGSFRAGEN TESTBOGEN

Hinweis für die Beantwortung der Fragen: Bei Fragen mit vorgedruckten Antworten können eine oder mehrere Antworten richtig sein. Jeweils richtige Antworten sind in den dazugehörigen Kästchen anzukreuzen. Bei Fragen nach Zahlen sind diese in die dafür vorgesehenen Kästchen einzusetzen.

Vom Schüler auszufüllen

Name: | geboren am:

Vorname: | Prüf-datum:

Fahrschule:

Ich versichere, die nachfolgenden Fragen mit allen, mir zur Verfügung stehenden Hilfsmitteln beantwortet zu haben.

Unterschrift:

Vom Prüfer auszufüllen

	Seite 1 - 4	Fehlerpunkte: Tatsächliche Fehlerpunkte	Fehlerpunkte: Zulässige Fehlerpunkte	bestanden: ja	bestanden: nein
Klasse 1a ☐			7		
Klasse 1b ☐			7		
Klasse 2 ☐			7		
Klasse 3 ☐			7		
Klasse 4 ☐			7		
Klasse 5 ☐			7		
Panzer ☐			7		

FUNSOFT

Bemerkungen:

STAINLESS SOFTWARE LTD

geprüft von:

SCi

R= Rhetorische Frage **K= Fangfrage (Achtung!)** **WSDF= Was soll diese dämliche Frage?!?!?!**

1. Was wird in dieser Situation gleich passieren?

☐ Es fängt an zu schneien und es besteht erhöhte Rutschgefahr.

☐ Die Fahrer steigen aus, fassen sich an den Händen und beginnen zu singen.

☐ Es wird gleich eine Menge Blech fliegen.

3

R 140 • K 08/15 • WSDF 134/29

2. Was haben Sie zu tun, wenn Sie sich diesem Verkehrszeichen nähern?

☐ Geschwindigkeit anpassen.

☐ Geschwindigkeit drastisch erhöhen.

☐ Mit der Beifahrerin in ein entlegenes Waldstück fahren und die Sitze zurückklappen.

3

R 140 • K 08/15 • WSDF 134/29

3. Sie fahren mit Ihrem Fahrzeug geradewegs auf diesen Unfall zu. Wie reagieren Sie in dieser Situation?

☐ Ich versuche, den Unfallort weiträumig zu umfahren.

☐ ...ääh...hmm....pffffft.....weiß nich'!

☐ Ich löse meinen Gurt und fahre mit Höchstgeschwindigkeit hinein um meinen Crash Bonus zu erhöhen.

3

R 140 • K 08/15 • WSDF 134/29

Summe ☐

4. Was hat der Fahrer des roten Fahrzeugs hier falsch gemacht?

☐ Er hat sein Tempo vor der unübersichtlichen Kurve nicht gedrosselt.

☐ Er ist nicht schnell genug in die Kurve hineingefahren. Das schwarze Fahrzeug fliegt nicht hoch genug.

☐ Nichts! Der Fahrer hat sich optimal verhalten.

3

R 490 • K 11/31 • WSDF 123/456

5. Was haben Sie bei diesem Verkehrszeichen zu beachten?

☐ Nachdem ich hier geparkt habe, muß ich das Papier hinter meinem Scheibenwischer entfernen, damit der Regen es nicht aufweicht.

☐ Ich habe dieses Schild noch nie im Leben gesehen.

☐ Sie dürfen halten, um Mitfahrer aussteigen zu lassen.

3

R 140 • K 08/15 • WSDF 134/29

6. Wie reagieren Sie, wenn Ihnen dieser nette Herr in der linken oberen Ecke dicht auffährt?

☐ Da ich seine Visage nicht mag, versuche ich sein Fahrzeug zu zerstören.

☐ Ich habe Angst und wechsle vorschriftsmäßig die Spur, um ihn passieren zu lassen.

☐ Ich mache eine Vollbremsung und verursache eine Massenkarambolage.

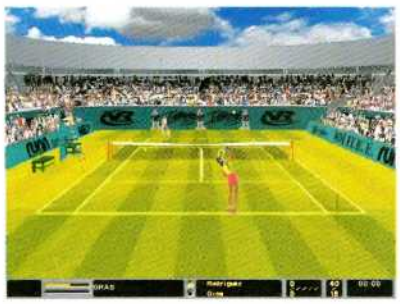
3

Summe ☐

French Open Tennis 1997 • Sportspiel

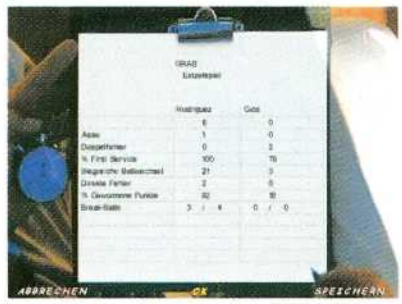
MITLÄUFER

Nicht zu fassen! Kaum wagt sich nach Jahren der Dürre mit Pete Sampras Tennis mal wieder ein Tennisspiel aufs glitschige Softwareparkett, schon steht im nächsten Monat das Konkurrenzprodukt im Händlerregal. Mal sehen, was die Racketschwinger von Interplay so draufhaben...



Aufschlag auf Rasen. Die Animationen sind ganz gelungen.

Im Doppel können Sie mit vier Mitspielern an einem PC antreten.



Nach jedem Match gibt's eine kleine Spielanalyse – nett!

Mmmh, der erste Blick auf das Hauptmenü läßt spartanische Kost vermuten. Mit Sand, Hartplatz und Rasen umgarnen den angehenden Champion zwar drei verschiedene Bodenbeläge, einen Karrieremodus gibt's aber nicht, und bei den frei konfigurierbaren Turnieren haben Sie im Vorfeld offenbar so viel Dusel gehabt, daß Sie per Freilos gleich im Viertelfinale starten. Naja, was nicht ist... Frisch ans Werk geht's mit einem von zehn männlichen Racketschwingern oder sieben weiblichen Prügeldamen, allesamt No-Names, die sich in sieben tennistypischen Kategorien voneinander unterscheiden. Einen Spieleditor werden Sie allerdings vergebens suchen. Egal!

Grand Slam-tauglich?

Nach der ersten Besichtigung der Spielgrafik begibt sich der geübte Sportspieler zunächst zurück in das Optionsmenü, um nach einer geeigneten Kameraperspektive zu suchen. Immerhin hat man eine hübsch bunte 3D-Umgebung mit recht agilen Polygonspielern erspäht, da wird doch wohl ein geeigneter Blickwinkel...? Pustekuchen, denn hier hat Interplay geschlampt. Zwar werden drei Kameras angeboten, alle sind jedoch einen Tick zu weit hinter der Grundlinie und in zu flachem Winkel angebracht, so daß während des Spiels leider die Übersichtlichkeit flöten geht. Klar kann man mit dieser Unzulänglichkeit leben, notwendig wäre das aber nicht gewesen. Schade auch, daß die Ausführung der Schläge so unnötig kompliziert wurde. Eigentlich benötigen Sie für French Open Tennis nur einen Joystick-Button, die vier verschiedenen Schlagarten Topspin, Slice, Lob und Stop bestimmen Sie durch die Änderung der Joystick-Richtung. In der Hektik des Geschehens „verrutscht" deshalb häufig ein Schlag und gerät zur Vorlage für den Gegner. Den teilweise recht forsch agierenden Computerspielern unterlaufen solche Mißgeschicke natürlich nicht. Der Spielspaß bei MultiPlayer-Matches wird durch die wenig übersichtliche Perspektive getrübt, allein im Netzwerk läßt sich diese Klippe umschiffen. Die gelungene Präsentation reißt bei French Open Tennis dann auch nichts mehr herum, zumal die müde deutsche Sprachausgabe auf Dauer eher nervt. Schade, denn mit dieser Engine wäre für Interplay mit ein wenig Feinschliff und zusätzlichen Spieloptionen durchaus mehr drin gewesen. **Christian Bigge**

Die spektakulärsten Ballwechsel bekommen Sie auf Wunsch noch einmal als Replay serviert, hier ändert sich die Kameraperspektive.

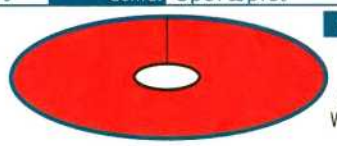
KOMMENTAR

» Der Schwierigkeitsgrad eines Sportspiels sollte nicht durch die Unzulänglichkeit der Steuerung hochgehalten werden, sondern durch Gegnerintelligenz und abwechslungsreiche Variationen im Spielablauf entstehen. Interplay hat das bei French Open Tennis wohl vergessen. Die drei Kameraperspektiven sind zudem unglücklich gewählt. Irgendwie stehen die Dinger zu weit weg, Stops sind meist gar nicht zu erkennen. Nein danke, Pete Sampras Tennis spielt sich einfach besser! «

Mindestens:	486DX4/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	4 Spieler an einem PC, 2 Spieler Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	120 MB/30 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Interplay/VR Sports	Veröffentlichung:	bereits erhältlich
Grafik:	75%	Sound:	68%
Genre:	Sportspiel		

58% Einzelspiel

59% Multiplayer



» Gähn! So eintönig ist Tennis selbst im TV selten «

DIES IST KEINE SPAZIERFAHRT! HIER ERWACHEN UR-INSTINKTE!

„Härter als Stahlgürtelreifen und schneller als die Polizei erlaubt"

(Florian Stangl - PC GAMES)

CARMAGEDDON™

Fahr zur Hölle!

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • **Profisoft GmbH**, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • **Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH**, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794.

©1997 SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. Software ©1997 Stainless Software. Exclusively licensed to SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. All rights reserved. SCi is a trademark of SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. is a subsidiary of SCi Entertainment Group PLC. E&OE. Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT**

Summe

Rund um den Hauptbildschirm dürfen zur besseren Übersicht verschiedene Kameraansichten gruppiert werden.

Die Mitspieler gucken genau hin, wenn ihr Konkurrent an der Reihe ist. Man könnte fast richtig nervös werden...

Links LS 1998 Edition • Sport

AUFGEBOHRT

PC ACTION GOLD

Was treibt erwachsene Menschen dazu, auf teppichartigen Wiesen herumzutappen und einen hilflosen kleinen Ball mit einem Schläger zu traktieren? Wer sich an der „1998 Edition" von Links LS versucht hat, wird sehr schnell verstehen, warum der Golfsport ein ganz besonderes Flair hat und so viel Spaß machen kann.

Access Software hat seinen Klassiker noch einmal aufgebohrt. Mit dem Kurs Kapalua Bay steht ein weiterer 18 Loch-Platz zur Verfügung, die anderen drei wurden überarbeitet. Details wie Wasserreflexionen, wehende Fähnchen und vorbeigleitende Zeppeline sorgen für Abwechslung auf dem fotorealistischen Hintergrund. Außerdem baut die Grafik schneller auf, weil der Computer gewissermaßen hellseherische Fähigkeiten besitzt. In dem Moment, wo der Ball den Abschlagpunkt verläßt, kalkuliert der Rechenknecht messerscharf, wo das Kügelchen aufkommt, der nächste Screen wird vorberechnet. Neu ist auch, daß die digitalen Mitgolfer zu sehen sind, während ihr Konkurrent versucht, seinen Putt ins Loch zu setzen. Wegen der kritischen Blicke kann man richtig nervös werden...

Endlich Turniermodus

Lang ersehnt, endlich erhört: Links LS ´98 hat einen Turniermodus, der den Spaß weiter steigert. Als weitere neue Features gibt es zwei teamorientierte Spielmodi, und zwar „Scramble" und „Alternate Shot". Die zwei zusätzlichen Golferanimationen lassen die Zahl der animierten Sportler auf sechs steigen. Für den nötigen Überblick kann der Computerbesitzer diverse Kameraansichten, darunter ebenfalls neue Varianten, rund um den Hauptbildschirm gruppieren. Ein Internet-Modus rundet die 98er-Version ab.

Status: nach wie vor die mit Abstand beste Golfsimulation.

Harald Fränkel

Bei der 98er-Version von Links LS wehen nicht nur die Fähnchen im Wind. Auch Heißluftballons (Mitte oben) gleiten über den Monitor.

KOMMENTAR

» Viele neue Details und ein zusätzlicher Kurs lassen Links LS 1998 am Vorgänger vorbeiziehen. Unsere Gesamtbeurteilung von 1990 ist nur auf den ersten Blick mit der der Version von 1997 identisch – diese wurde mittlerweile abgewertet. Klasse: Links ist für Einsteiger schnell erlernbar, und Profis können sich an Unmengen von Optionen erfreuen. Wer den Vorgänger hat und auf einen Turniermodus verzichten kann, braucht das Update nicht unbedingt. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95/Win NT 4.0		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, Genral Midi		
Multiplayer:	64 Spieler an einem PC, 8 im Internet, 8 im Netzwerk, 2 per Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	40 MB/bis 218 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Access Software	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	93%	Sound:	78%
Genre:	Sport		

90% Einzelspiel

92% Multiplayer

» Links LS 1998 Edition ist wie ein Golfball: rund «

wial

Versand Service GmbH

Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

CD-ROM GAMES

3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
688i Hunter Killer / WIN 95	**KD**	**75,90**
ADIDAS POWER SOCCER	DA	69,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	KD	79,90
ADVENTURES OF LOMAX	DA	69,90
AGENT ARMSTRONG	**KD**	**69,90**
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD	75,90
ALEXANDER DER GROSSE (09/97)	KD	79,90
ANSTOSS 2	**KD**	**75,90**
ARK OF TIME	KD	69,90
ARMORED FIST 2.0*	**KD**	**79,90**
ATLANTIS	KD	79,90
ATOMIC BOMBERMAN	**DA**	**69,90**
AWARD WINNERS 3 -KOCH MEDIA-	KD	49,90
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BAPHOMETS FLUCH 2 (10/97)	**KD**	**79,90**
BATTLE RACE	DA	65,90
BETRAYAL AT ANTARA	DA	79,90
BIRTHRIGHT	**DA**	**69,90**
BLADE RUNNER (10/97)	**KD**	**85,90**
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	KD	59,90
CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON	E	75,90
CAPITALISM PLUS	DA	49,90
CARMAGEDDON	KD	69,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:		
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**89,90**
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	**KD**	**79,90**
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
CONSTRUCTOR (09/97)	**KD**	**75,90**
C&C: ALARMSTUFE ROT BUNDLE:		
C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD UND LÖSUNGSBUCH	KD	119,90
C&C: Einsame Entscheid. (Internet 10/97)	**KD**	**39,90**
C&C 2 Mission: Gegenangriff	KD	29,90
C&C 2 Mission: Vergeltungsschlag (10/97)	**KD**	**29,90**
CLUB MANAGER 97/98 (ATTIC)	**KD**	**39,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	**KD**	**79,90**
D-INFO 97	KD	35,90
DARK COLONY (09/97)	**KD**	**75,90**
DARK REIGN (10/97)*	**KD**	**75,90**
DEATHTRAP DUNGEON*	**KD**	**89,90**
DEMONWORLD	**KD**	**69,90**
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER VERGESSENE GOTT (09/97)	**KD**	**69,90**
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	KD	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIE ENTSCHEIDUNG	**KD**	**69,90**
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
D.O.G.	KD	59,90
DOMINION (10/97)*	**KD**	**75,90**
DRAGON DICE (AD&D)	DA	69,90
DSF GOLF (09/97)	KD	54,90
DUNGEON KEEPER	**KD**	**79,90**
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	**KD**	**24,90**
ECSTATICA 2	KD	79,90
ENEMY NATIONS / WIN 95	**KD**	**69,90**
EVIDENCE	KD	69,90
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	**KD**	**69,90**
F-16 FIGHTING FALCON	KD	69,90
F1 RACING (UBI SOFT 09/97)	**KD**	**75,90**
F/A-18 HORNET 3.0	KD	69,90
F-22 LIGHTNING II MISSION RAPTOR	**KD**	**19,90**
FALLOUT (11/97)*	**DA**	**69,90**
FIFA SOCCER 97	**KD**	**59,90**
FIFA SOCCER 98 / WIN 95	**KD**	**75,90**
FIFA SOCCER MANAGER	**KD**	**75,90**
FIGHTERS ANTHOLOGY (ATF 98 / 09/97)	**KD**	**75,90**
FIRST AID 97	**KD**	**59,90**
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT 09/97)*	**E**	**119,00**
FLYING CORPS	**KD**	**39,90**
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
F L O Y D*	**KD**	**75,90**
FORGOTTEN REALMS COLLECTION	**DA**	**59,90**
FORMEL 1 (Psygnosis)	KD	79,90
FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 3D	DA	369,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX TOOLKIT	KD	19,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES:		
INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD		
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**259,90**
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**299,90**
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)	KD	59,90
GAZILLIONAIRE DELUXE	**KD**	**55,90**
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	KD	79,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen	KD	79,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	KD	65,90
HAVE A N.I.C.E. DAY TRACKPACK	**KD**	**34,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	**KD**	**79,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	E	59,90
HERSCHER DER MEERE (10/97)	**KD**	**79,90**
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	KD	29,90
HUGO 4	KD	69,90
HUGO 5	**KD**	**65,90**
iF22 ASF*	**KD**	**85,90**
IMPERIUM GALACTICA	KD	75,90
IMPERIALISMUS / WIN 95	**KD**	**69,90**
INCUBATION (10/97)	**KD**	**69,90**
INDEPENDENCE DAY / WIN 95	KD	75,90
INTERSTATE 76	KD	79,90
I-WAR (10/97)	**KD**	**89,90**
JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	KD	79,90

CD-ROM GAMES

JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	KD	69,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	KD	69,90
JEDI KNIGHT (updatefähig)	**E**	**89,90**
KAI'S PHOTO SOAP	KD	89,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	DA	59,90
KKND MISSION DISK 1 / WIN 95*	**KD**	**29,90**
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung	**KD**	**69,90**
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION: Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		99,90
LINKS LS	DA	89,90
LINKS LS 98 (10/97)	**DA**	**79,90**
LINKS KURS KOLLEKTIONEN 1-3 jeweils	DA	59,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2	**KD**	**79,90**
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	KD	29,95
LOST VIKINGS 2	KD	65,90
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES	**KD**	**54,90**
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
MACHINE HUNTER (09/97)	**KD**	**65,90**
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MASS DESTRUCTION (09/97)	**KD**	**65,90**
MASTER OF ORION 2	KD	69,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 7	**KD**	**79,90**
incl. 3D Ultra Pinball 2, Earth Worm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighter, Creature Shock, Heroes of Might & Magic, Cyberstorm, A-10 Cuba		
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General, Comanche 3D, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer	**KD**	**59,90**
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	39,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	39,90
M.I.A. - MISSING IN ACTION*	DA	69,90
MONKEY ISLAND 3 (updatefähig)*	**DA**	**79,90**
MONOPOLY	KD	59,90
MONOPOLY STAR WARS™ EDITION*	**KD**	**69,90**
MONSTER TRUCKS	DA	75,90
MOTO RACER / WIN 95	DA	75,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	**KD**	**59,90**
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME	DA	69,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95	**KD**	**79,90**
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95*	**KD**	**79,90**
OSTFRONT / WIN 95 (09/97)	**KD**	**69,90**
OUTLAWS (updatefähig)	DA	79,90
OUTPOST 2.0 (09/97)*	**KD**	**69,90**
PACIFIC GENERAL	**E**	**65,90**
PANDEMONIUM	DA	69,90
PANZERGENERAL 3D (10/97)	**KD**	**69,90**
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	75,90
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE*	**KD**	**75,90**
PETE SAMPRAS TENNIS 97 (09/97)	**KD**	**65,90**
PHANTASMAGORIA 1	KD	49,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PIRATENINSEL*	KD	79,90
POD - PLANET OF DEATH	KD	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRINT ARTIST 4.0 INCL. KAI'S POWER GOO	**KD**	**59,90**
PRIVATE EYE*	**KD**	**75,90**
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PUZZLE BOBBLE	DA	49,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
REBEL MOON RISING	DA	75,90
RED BARON 2*	**KD**	**75,90**
REDNECK RAMPAGE	DA	69,90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	**KD**	**75,90**
RETURN TO KRONDOR*	E	79,90
RISIKO / WIN 95	KD	69,90
SEAN DUNDEE WORLD CUP SOCCER	KD	69,90
SID MEYERS GETTYSBURG / WIN 95 (09/97)	**KD**	**75,90**
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER	KD	24,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	**KD**	**69,90**
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SIM PARK / WIN 95, MAC	KD	69,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	DA	79,90
SPEEDSTER	DA	69,90
STAR COMMAND	**KD**	**69,90**
STAR CRAFT (10/97)	**KD**	**89,90**
STAR FLEET ACADEMY	**KD**	**69,90**
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STARS!	KD	59,90
STAR TREK: BORG	DA	59,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	79,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	KD	59,90
STAR WARS TRILOGY (INFOTAINMENT)	KD	69,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
SUPER BUBSY / WIN 95	DA	39,90
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	DA	49,90
SUPER SONIC RACERS (09/97)	**KD**	**69,90**
T2 - JUDGMENT DAY SOUND+VIDEO*	E	39,90
TERRACIDE	DA	69,90
TEST DRIVE OFFROAD	DA	79,90
THEME HOSPITAL	KD	75,90
TIGER SHARK / WIN 95*	DA	69,90
TITANIC*	**KD**	**69,90**
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
TOM CLANCY SSN	KD	54,90
TOTAL ANNIHILATION (10/97)	**KD**	**79,90**
TRASH IT!	DA	69,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	KD	69,90
ULTIMA ONLINE / WIN 95 INTERNET	**E**	**79,90**
UNREAL (09/97)*	DA	79,90

CD-ROM GAMES

VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VIRTUELLES HAUSTIER	DA	29,90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95	**DA**	**69,90**
VMX RACING	DA	79,90
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	59,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	**KD**	**69,90**
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WIPEOUT 2097	**DA**	**75,90**
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORLDWIDE SOCCER	**KD**	**69,90**
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	DA	69,90
X-COM: APOCALYPSE	**KD**	**75,90**
X-WING VS. TIE FIGHTER	DA	79,90
YODA STORIES (LUCAS ARTS)	KD	39,90
ZORK LEGACY COLLECTION	KD	79,90

CD-ROM PREISHITS

3D ULTRA PINBALL 1	**KD**	**29,90**
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
ALBION	KD	39,90
AL LOWE PACK (SIERRA)	**KD**	**49,90**
incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Larry 6		
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	34,90
ASCENDANCY	KD	35,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	29,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BERMUDA SYNDOME	KD	29,90
BERNHARD LANGER GOLF	KD	24,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	39,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BLEIFUSS 1	**KD**	**24,90**
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	34,90
CONQUEROR AD 1086	KD	35,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD	35,90
CYBERIA 2	KD	29,90
CYBERSTORM	KD	29,90
DAS RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
DESCENT 2	KD	29,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DIE FUGGER 2	KD	49,90
DISCWORLD	KD	29,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	39,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DREAM WEB (White Label)	KD	29,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	**KD**	**39,90**
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	24,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC (09/97)	**KD**	**29,90**
FALLEN HAVEN	**KD**	**39,90**
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	KD	24,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FX FIGHTER	DA	24,90
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2	KD	39,90
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	**KD**	**35,90**
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD	24,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	39,90
GUN PACK: GUNSHIP 2000	KD	39,90
HANSE DELUXE	KD	34,90
HUGO 3	KD	39,90
HYPERBLADE	KD	29,90
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	**DA**	**29,90**
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7	KD	34,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	24,90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
M.A.X.	**KD**	**39,90**
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD	14,90
MAD TV 2	KD	39,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAG!	KD	29,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MDK	**KD**	**49,90**
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NASCAR RACING 2	DA	39,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL HOCKEY 96 (EA CLASSICS)	KD	29,90
NHL HOCKEY 97	**KD**	**39,90**
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	**E**	**19,90**
NORTH & SOUTH	E	19,90
ORION BURGER	**KD**	**29,90**

CD-ROM PREISHITS

PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	**KD**	**19,90**
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POLICE QUEST S.W.A.T.	**DA**	**29,90**
POOL CHAMPION	**E**	**9,90**
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	**KD**	**59,90**
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	**KD**	**24,90**
PYST	**KD**	**19,90**
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	**KD**	**39,90**
RAVEN PROJECT	**KD**	**9,90**
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	**DA**	**24,90**
RETURN TO ZORK	DA	29,90
ROAD RASH CLASSIC (09/97)	**KD**	**29,90**
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	19,90
SCHLEICHFAHRT	**KD**	**39,90**
SECRETS OF THE LUXOR	KD	44,90
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHATTERED STEEL	KD	49,90
SHERLOCK HOLMES 2 CLASSIC (09/97)	**KD**	**29,90**
SIM ANT CLASSIC	KD	24,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM TOWER / WIN 95	KD	39,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2	KD	29,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE HULK 2 - REV. O. T. BLOOD ANG.-	**DA**	**29,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPEED RAGE	DA	29,90
STAR FIGHTER 3000	DA	29,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	29,90
STAR TREK: VOYAGER	E	39,90
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STONEKEEP (BLACKMARKET)	**KD**	**24,90**
SU-27 FLANKER	**DA**	**19,90**
SYNDICATE WARS	**KD**	**29,90**
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	35,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG	KD	49,90
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	**KD**	**29,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	19,90
TIME WARRIOR	**DA**	**29,90**
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	**KD**	**29,90**
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC (09/97)	**KD**	**29,90**
VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)	**DA**	**24,90**
VOLLGAS	KD	35,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	29,90
WEREWOLF (NovaLogic)	E	19,90
WING COMMANDER 2	DA	9,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS (Softprice)	KD	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
"Z" INCL. LÖSUNGSBUCH + LOGITECH MAUS	**KD**	**29,90**
ZORK NEMESIS -SOFTPRICE- (09/97)	**KD**	**35,90**

PC Zubehör

ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
ALFA QUAD 4-JOYSTICK-ADAPTER	**DA**	**79,90**
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIGITAL EDGE F1 SIM LENKRAD & PEDALE	**DA**	**499,90**
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
MAXI SOUND 32 WAVE FX PnP	DA	229,90
MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PnP	**DA**	**399,90**
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		79,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	**DA**	**299,90**
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		**219,90**
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	**DA**	**159,90**
VERBATIM DATALIFE CD-ROHLING 10ER PACK		**84,90**

Der neue Katalog ist da! Jetzt kostenlos anfordern ...

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

H Ä N D L E R A N F R A G E N E R W Ü N S C H T

BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN WIAL KATALOG III/97 UNVERBINDLICH AN FOLGENDE ADRESSE:

PC Action

NAME: _____

STRASSE: _____

PLZ/ORT: _____

10/97

PC ACTION GOLD

Dark Earth • Echtzeit-Adventure

LICHTWORT

Die Zukunft verheißt nichts Gutes: Meteoriteneinschläge machen die Erde fast unbewohnbar – kaum ein Sonnenstrahl dringt mehr durch die dichte Wolkendecke. Giftige Dämpfe wabern unsichtbar durch die Gegend und lassen jeden Schritt im Freien zum Spiel auf Leben und Tod werden. Nur ein paar Oasen gibt es in dieser Welt der Dunkelheit: Die Stalliten genannten Städte empfangen noch vereinzelt das wärmende Licht der Sonne...

Erinnern Sie sich noch an nette Kleinigkeiten wie das Denkspiel Cogito oder das Jump&Run Fury of the Furries? Diese harmlosen Programme gehörten zu den ersten, die Kalisto nach seiner Gründung im Jahre 1992 für den PC auf den Markt brachte. Falls Sie sie noch kennen und nun Dark Earth in die Hände bekommen, können Sie ermessen, welch immense Fortschritte das inzwischen auf rund 70 Mitarbeiter angewachsene Kalisto-Team (zeitweise unter dem Namen Mindscape Bordeaux) in den letzten paar Jahren gemacht hat.

Dark Earth ist nicht nur ein Spiel, sondern ein ganzes Universum, das seit 1994 im Entstehen begriffen ist und Raum für die verschiedensten kreativen Aktivitäten bieten soll. Neben dem aktuellen Echtzeit-Adventure Dark Earth hat Kalisto gemeinsam mit Multisim in Frankreich bereits ein Rollenspiel gleichen Namens auf den Markt gebracht (ein internationaler Release ist geplant), und eine Adventure-Buchreihe, die sich mit der Thematik beschäftigt, ist ebenfalls in der Entwicklung.

Finsternis bedeckt das Erdreich...

Das Echtzeit-Adventure Dark Earth ist die Geschichte des jungen Mannes Arkhan, der in dem Stalliten Sparta lebt. Eigentlich ein Angehöriger der obersten Kaste, verliebt er sich in Kalhi, eine Frau niederer Herkunft. Sein Vater Rylsadhar beschließt daraufhin, daß der Sohn der Kaste nicht würdig sei, und bringt ihn bei den Wächtern des Feuers unter. Die soldatischen Pflichten, denen Arkhan in dieser Gruppe nachkommen muß, langweilen ihn bald – er will etwas vom Leben haben. Von Zeit zu Zeit schmuggelt er seine Freundin in die Unterkunft, und zum Dienst erscheint er oft mit gehöriger Verspätung. Bis ihm sein Vorgesetzter Dhorkan die Leviten liest und ihn zum Wachdienst vor dem Sonnentempel einteilt.

Kurz nachdem Arkhan widerwillig seinen Platz vor dem Tempel eingenommen hat, wird er Zeuge eines Komplotts, das die ganze Welt in ewige Dunkelheit zu stürzen droht. Er beschließt, einzugreifen, um Schlimmeres zu verhindern, und wird dabei durch einen Gegner kontaminiert. Das Gift, das nun seinen Körper durchströmt, entstellt Arkhans Äußeres bis zur Unkenntlichkeit, und wenn er nicht rechtzeitig ein Gegenmittel findet, wird er einen grausamen Tod erleiden.

Die Suche nach Rettung gestaltet sich schwieriger als erwartet: Schon im Krankenhaus bekommt Arkhan Schwierigkeiten und tötet in Notwehr einen Menschen. Um seine Haut zu retten, flieht er und macht sich auf eigene Faust auf die Suche. Zunächst wird Arkhan von seinem Vater und der geliebten Kalhi unterstützt, und auch die Priesterin, die Arkhans beherztem Vorgehen im Sonnentempel ihr Leben zu verdanken hat, steht ihm mit Rat und Tat zur Seite. Um jedoch letztendlich zum Ziel zu gelangen, muß Arkhan auch den oberen, vom Sonnenlicht verwöhnten Stadtteil Spartas verlassen und in die untere Stadt – das Milieu der Lumpensammler – hinabsteigen. Dort findet Arkhan ebenfalls Freunde, aber auch erstaunlich verbissene Gegner. Je mehr Personen er kennenlernt, desto klarer wird ihm, daß die Konkaliten eine tödliche Gefahr für den Stalliten darstellen. Die Zeit drängt: Arkhan muß sein Heilmittel finden und verhindern, daß der Stallit in ewiger Finsternis versinkt.

Mit dem Aufzug in die „Unterwelt": Arkhan muß auf seiner Suche immer wieder Abstecher ins „Milieu der Lumpensammler" machen.

Die Kontaminierung, unter der auch unser Held Arkhan zu leiden hat, entstellt die Befallenen bis zur Unkenntlichkeit.

...und dunkel die Völker

Was auf den ersten Blick lediglich wie eine Edel-Ausgabe von Alone in the Dark wirkt, entpuppt sich schon bald als recht eigenständiges Programm. Zwar setzt sich der Held Arkhan ebenso wie sein entfernter Verwandter Edward Carnby aus einer Vielzahl von (reich texturierten) Polygonen zusammen und läßt sich mit wenigen, leicht zu erlernenden Tastaturkommandos zum Laufen, Rennen, Reden und Kämpfen bewegen. Die Bandbreite seiner Handlungsmöglichkeiten ist aber dennoch wesentlich größer: Ging es in der Alone in the Dark-Trilogie vor allem darum, sich mit mehr oder weniger hartnäckigen Gegnern herumzuschlagen, spielt in Dark Earth das Element des Dialogs eine gewichtige Rolle. Nicht alle anderen Charaktere sind Arkhans Widersacher, und die wenigsten zücken sofort bei der ersten Begegnung die Waffe. Oft genug muß Arkhan im Gespräch erst selbst allmählich herausfinden, ob ihm sein Gegenüber feindlich oder freundlich gesinnt ist, und kann sich dann für eine angemessene Handlungsweise entscheiden. Wer jetzt denkt, es ginge dabei nur darum, entweder zu reden oder zuzuschlagen, liegt falsch. Arkhan verfügt nämlich über drei verschiedene Gefühlsmodi, zwischen denen per Tastendruck blitzschnell

VERGLEICH

Große Ähnlichkeiten weist Dark Earth mit der Alone in the Dark-Trilogie und den beiden Ecstaticas auf, ist jedoch weniger actionorientiert und bietet mit dem Echtzeit-Faktor ein Element, das man in Programmen dieser Art bisher vergeblich suchte. Little Big Adventure bot immerhin schon vor zwei Jahren vier verschiedene Bewegungsarten für den Protagonisten – möglicherweise eine Inspiration für Arkhans „Schatten"-Modi.

Dark Earth	85%
Little Big Adventure 2	85%
Ecstatica 2	81%
Alone in the Dark 3 (abgewertet)	70%

COREL MOTO EXTREME

High-Speed Moto-Cross Action auf CD-ROM

Netzwerkfähiges MULTIPLAYER GAME

ARI GAMES

Das High-Speed Moto-Cross-Rennen am PC

Drehen Sie voll auf und rasen Sie mit Ihrer Moto-Cross-Maschine den Gegnern davon. Meistern Sie enge Haarnadelkurven, vollbringen Sie unglaubliche Sprünge und wehren Sie sich gegen elf andere Mitstreiter, indem Sie beispielsweise Tritte und Schläge auf Ihrem Weg zur Ziellinie verteilen.

- Moto-Cross Action für bis zu 2 Spieler am PC und bis zu 12 Spielern im Netzwerk
- 3 verschiedene Level - "Amateur", "Experte" und "Profi"
- 8 verschiedene Strecken in aller Welt mit phantastischer Grafik
- 3 verschiedene Motorräder zur Auswahl - 125 ccm, 250 ccm und Super-Bike
- Fahrer können springen, kicken, schlagen und absteigen
- Voransicht jeder Strecke, um Streckenführung, Hügel und Kurven zu begutachten

49.95 DM

unverbindliche Preisempfehlung

ARI

ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Straße 13, 47877 Willich
Tel.: 02154-9476-0, Fax: 02154-9476-42

Infos im Internet: http://www.ari-data.de

The "H" logo is a trademark of I. Hoffmann + Associates Inc. Corel is a registered trademark of Corel Corporation. Corel logos are trademarks of Corel Corporation or Corel Corporation Limited, used under license.

Vorboten des Weltuntergangs? Die Wolken, die sich über dem Stalliten Sparta zusammenbrauen, verheißen nichts Gutes.

Der Schrecken ist groß unter den Anhängern des Sonnengottes, als sich der Himmel über Sparta plötzlich verdunkelt.

gewechselt werden kann: Im „normalen" Zustand pflegt unser Held einen freundlich-zurückhaltenden Ton mit seinen Gesprächspartnern, und im „Schatten"-Modus neigt er bereits zu cholerischen Ausbrüchen. Mit Aktivieren der Taste C schließlich läßt sich Arkhan derart in Rage versetzen, daß er seine Wut kaum mehr bändigen kann und sofort zum Kampf mit dem Gegenüber bereit ist. Das in der Genre-Bezeichnung angedeutete Echtzeit-Element wird durch die stetig fortschreitende Vergiftung Arkhans ins Spiel gebracht: Der Held muß Rettung finden, bevor der Kontaminationsbalken in der unteren linken Ecke des Bildschirms sich ganz gefüllt hat. Die „Lebensdauer" Arkhans beträgt etwa 40 Stunden, kann sich aber verkürzen, wenn Arkhan im Kampf wirkungsvolle, aber kräftezehrende Spezialschläge einsetzt.

Künstlerisch wertvoll

Kaum jemand wird bestreiten können, daß Dark Earth eine der optisch imposantesten Adventure-Kreationen der letzten Zeit ist: Atemberaubende, actionge-ladene Cut-Scenes können durch perfekt animierte Charaktere und einen außergewöhnlich hohen Detailgrad überzeugen, und die 260 vorgerenderten Backgrounds mit ihren düsteren, heruntergekommenen Monumentalbauten sorgen für eine beklemmende Endzeitstimmung.

Der dezente, unaufdringliche Soundtrack trifft stets den richtigen Ton zum Geschehen, und die hervorragend lokalisierte Sprachausgabe wartet bei allen Charakteren mit passenden, professionellen Synchronstimmen auf.

Ein glückliches Händchen hatte Kalisto auch beim Design des benutzerfreundlichen Interfaces, das sich fast ganz über die Tastatur bedienen läßt – lediglich im übersichtlich sortierten Inventory und im Optionenmenü kommt die Maus zum Einsatz.

Erfreuliches läßt sich über die offensichtlich sehr saubere Programmierung von Dark Earth vermelden: Wir „traktierten" das Programm (noch nicht die Verkaufsversion) auf zwei verschiedenen Win95-Testrechnern mit ausgiebigen Multitasking-Spielereien und mußten keinen einzigen Absturz verzeichnen. Auch im Spiel selbst fielen außer ein paar vernachlässigbaren Clipping-Fehlern keine größeren Schwächen auf. Darüber hinaus bietet Dark Earth eine ganze Reihe von nützlichen Optionen: Der User kann u. a. zwischen einer 256 Farben- und einer HiColor-Version des Spiels wählen und den Detailgrad der Charakter-Darstellung in mehreren Stufen festlegen. Wer sich an den Zwischensequenzen nicht sattsehen kann, hat ferner die Möglichkeit, bereits absolvierte Cut-Scenes im Optionenmenü beliebig oft direkt anzuwählen.

Herbert Aichinger

Wenn Arkhan dieser reizenden Tänzerin etwas schenkt, revanchiert sie sich mit einem Tip.

Die Priesterin Lori steht Arkhan immer wieder bereitwillig mit klugem Rat und Tat zur Seite.

KOMMENTAR

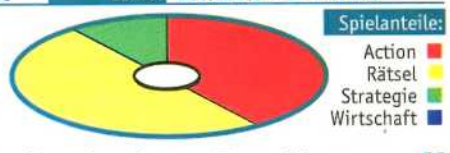
» Zugegeben, ich war schon immer ein großer Fan von Spielen der Alone in the Dark-Tradition, und so war es eigentlich kaum verwunderlich, daß mir auch Dark Earth gefallen würde. Doch das Programm hat meine kühnsten Erwartungen übertroffen: Technisch glänzt es durch selten gesehene Perfektion, und das von Grafik und Sound überzeugend umgesetzte Endzeit-Ambiente sucht einfach seinesgleichen. Auch für Einsteiger absolut empfehlenswert. «

Recht überzeugend wirkt der Effekt mit dem leicht transparenten Wasser, wenn Arkhan in die dunklen Kanäle von Sparta hinabsteigt.

Mindestens:	Pentium 75, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	1.200 MB/215 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Kalisto
Veröffentlichung:	4. Quartal ´97
Grafik:	93%
Sound:	83%
Genre:	Echtzeit-Adventure

85% Einzelspiel

– Multiplayer



» Weltuntergangs-Epos der absoluten Extraklasse «

TEUFLISCH GUT!

PC-Games	CD
688i Hunter Killer (dt., Win95)	79,99
Alexander der Große (dt.) *	79,99
Anstoss 2 (dt.)	79,99
Armored Fist 2 (dt.) *	79,99
Baphomets Fluch 2 (dt.) *	79,99
Beasts & Bumpkins (dt.) *	69,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 2-Mission: Vergeltungsschlag (dt.) *	**29,99**
Club Manager 97/98 (dt.)	49,99
Comanche 3.0 (dt.)	79,99
Conquest Earth (dt.) *	79,99
Dark Reign (dt.) *	89,99
Das Schwarze Auge 1-3 Compilation (dt.) *	39,99
Demonworld (dt.) *	69,99
Der Industriegigant (dt., Win95)	79,99
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.) *	79,99
Dominion (dt.) *	69,99
Dungeon Keeper (dt.)	79,99
Earth 2140 Mission CD (dt.) *	25,99
Extreme Assault (dt.)	69,99
F-16 Fighting Falcon	79,99
Fallout (dt.) *	**69,99**
FIFA Soccer Manager (dt.)	69,99
Floyd (dt.) *	79,99
Have a N.I.C.E. Day Track Pack *	29,99
Heroes of Might & Magic 2 (dt.)	79,99
Imperialismus (dt.) *	79,99
Imperium Galactica (dt.)	79,99
Interstate '76 (dt.)	79,99
Jack Orlando (dt.) *	39,99
Jagged Alliance 2: Deadly Games (dt.)	79,99
Jedi Knights *	**89,99**
KKND Mission CD (dt.) *	29,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Links LS '98 *	79,99
Monster Trucks *	79,99
Myst Limited Edition (dt.) *	59,99
Need for Speed 2 (dt.)	79,99
NHL Hockey '98 (dt.) *	79,99
Pacific Admiral (dt.) *	79,99
PGA Tour Pro (Win95)	79,99
Phantsmagoria 2 (dt.) *	79,99
Pro Pinball: Timeshock	79,99
Resident Evil (dt.) *	79,99
Shadows of the Empire *	79,99
Star Trek: Starfleet Academy *	79,99
Swing (dt.) *	39,99
Theme Hospital (dt.)	79,99
Wet – The Sexy Empire (dt.)	79,99
Worldwide Soccer (dt.) *	**79,99**
X-Car *	79,99
X-COM 3: Apocalypse (dt.)	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Afterlife (dt.)	39,95
Aufschwung Ost (dt., 3,5" Disk)	9,99
Biing!	39,95
Civilization 2 (dt.)	49,99
Civil War General (dt.)	39,99
Conquest of the New World (dt.) *	**25,99**
Cyberstorm (dt.)	29,99
Das Rätsel des Master Lu (dt.)	25,99
Descent 2 *	25,99
Gene Wars (dt.)	29,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	39,99
M.A.X. (dt.)	39,99
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	29,99
Nectaris (dt., 3,5" Disk)	9,99
NHL Hockey '95	9,99
Pole Position (dt.)	39,95
Red Baron 1	19,99
Schleichfahrt (dt.)	39,99
Star Trek: A Final Unity (dt.)	29,99
Super EF 2000 (dt.) *	29,99
Syndicate Wars (dt.) *	29,99
Thunderhawk 2 (dt.)	9,99
Time Commando (dt.) *	29,99
Ultima 8 (dt.)	29,99
Urban Runner (dt.)	39,99
WarCraft 2 (dt.) *	**29,99**
Worms (dt.)	29,99
Z (dt.)	29,99

Fast geschenkt!

"Aber Hallo"-Compilation

Der Produzent, Grand Prix 1, Dime City, Hollywood Pictures, Mad News, Whales Voyage 1+2, Kingdoms of Germany, Der Clou, The Hind, Skat Spezial, Schach, Super Space Invaders, Winzer

plus 36 weitere Titel!

50 Spiele auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis!

komplett **39,95**

Unser Tip des Monats:

Little Big Adventure 2

Twinsens Abenteuer geht weiter! Es erwarten Sie wunderschön gezeichnete Grafiken, samtweiche Animationen, ausgewogene Rätsel und eine umfangreiche Geschichte. Mit der gelungenen Mischung aus Adventure, Denkspiel und Jump 'n' Run kommt garantiert auch bei Profis so schnell keine Langeweile auf.

dt., CD-ROM *

79,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

MDK
dt., CD-ROM
39,99

Road Rash
dt., CD-ROM *
29,99

Steel Panthers 2
dt., CD-ROM
29,99

Sherlock Holmes 2
dt., CD-ROM *
29,99

Constructor
dt., CD-ROM *
69,99

AD&D Forgotten Realms

Secrets of the Silver Blades, Gateway to the 7th Frontier, Treasures of the 7th Frontier, Menzoberranzan, Curse of the Azur Bonds, Hillsfar, Eye of Beholder 1-3, Dungeon Hack, Pool of Radiance, Pools of Darkness

12 Klassiker auf 4 CD-ROM's

komplett **49,99**

Warlords 3

Das rundenbasierte Fantasy-Strategie-Spiel geht in die dritte Runde. Neben vielen neuen Helden und Zaubersprüchen sorgen der Netzwerk-Modus und die verbesserte Grafik für Langzeitmotivation!

dt., CD-ROM * **79,99**

Dark Colony
dt., CD-ROM *
69,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Media Point

Unsere Filialen:

Media Point **Berlin – Neukölln** Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21	Media Point **Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	Media Point **Berlin – Steglitz** Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	Media Point **Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	Media Point **Hamburg – Harvesteh.** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	Media Point **Dortmund** Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24	Media Point **???** Demnächst auch in Ihrer Nähe!
Media Point **Berlin – Steglitz** Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	Media Point **Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	Media Point **Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	Media Point **Bernau** Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	Media Point **Bremen** Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	Media Point **Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85	Media Point Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

Media Point

Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS

Virtua Fighter 2 • Action

CHAMPION

PC ACTION GOLD

Während Virtua Fighter 3 bereits in den Spielhallen für Aufregung sorgt, kommen PC-Spieler ab Oktober in den Genuß des zweiten Teils von Segas Kampfspielsaga. Mit dabei sind zwei neue Charaktere, eine Reihe neuer Moves und natürlich ein modernisierter Grafik-Look.

Wenn alle zehn Gegner besiegt sind, geht es in der Bonusrunde gegen die Metall-Lady Dural. Unter Wasser wirkt alles wie in Zeitlupe.

Wie schon bei Virtua Fighter vor einem Jahr handelt es sich auch hier wieder um eine native Windows 95-Umsetzung. Das heißt, Sega macht weder Gebrauch von Microsofts Direct3D-Schnittstelle noch werden die derzeit sehr angesagten 3D-Beschleunigerkarten unterstützt. Man vertraut vielmehr auf die ressourcensparende Programmier-Kunst, die sich die hauseigenen Entwickler im Umgang mit den speicherarmen Videospiel-Konsolen angeeignet haben. Das erzielte Ergebnis gibt Sega dabei mehr als recht. Schon ab einem Pentium 90 läßt sich Virtua Fighter flüssig spielen, natürlich ohne jegliche grafischen Features. Bereits ab einem P166 geht es dann richtig zur Sache. Stehen dann noch MMX-Befehle auf dem Prozessor zur Verfügung, erstrahlen Kämpfer und Arena in ihrer ganzen texturierten 16 Bit-Pracht.

Ohne 3D-Beschleunigung: Von oben nach unten sehen Sie Jacky in drei möglichen Auflösungen.

Lernfähig

Zur achtköpfigen Riege haben sich mit dem betagten, aber fintenreichen Shun und Leon, einem eleganten und wendigen Faustkämpfer, zwei neue Recken hinzugesellt, die im zweiten World Fighting Tournament den Champion unter sich ausmachen wollen. Ganz nach dem Spielhallenvorbild präsentiert sich das Geschehen mit allen 1.200 Bewegungen, texturierten Charakteren und reichlich animierten Arenen. Für das Einzelspiel hat sich Sega einige

DIE KÄMPFER-GARDE

***Akira** ist ein legendärer Meister der Kunst des Hakkyoku-ken und hat das letzte Jahr damit verbracht, zu reisen und sein Können noch zu verfeinern. Er hat zwar den ersten Wettkampf nicht gewonnen, hat aber viel lernen können.*

***Lau** ist in allem, was er tut, Perfektionist. Obwohl er zum Champion erklärt wurde, war Lau keinesfalls zufrieden mit seiner Leistung. Nach dem ersten Wettkampf hat er sich in die Berge zurückgezogen und sich einem strengen Trainingsregime unterzogen.*

***Pai** ist Laus Tochter, aber davon ist nicht viel zu bemerken. Pai hat ihrem Vater den Tod der Mutter nie verziehen und geschworen, ihn mit seinen eigenen Waffen zu schlagen. Beim letzten Wettkampf war sie zwar noch nicht so weit, ihn schlagen zu können, aber diesmal ist sie mit neuen Techniken bewaffnet.*

***Wolf** hat als professioneller Ringer gearbeitet, bis er im World Fighting Tournament einen Gegner finden wollte, der gut genug war. Akira gab ihm, wonach er suchte. Am Ende des ersten Wettkampfes schworen beide, daß sie wieder kämpfen würden. Jetzt hat Wolf ein Auge auf den Championtitel geworfen.*

***Jeffry** verwendet die Preisgelder von seinen Wettbewerben dazu, ein Fischerboot zu unterhalten. Jeffrey hat seine Kampftechnik überarbeitet und tritt noch einmal in den Ring. Wenn er dieses Mal gewinnt, kann er sich wieder ein neues Boot kaufen.*

***Kagemarus** ist auf der Suche ist nach den Mördern des Vaters und den Entführern der Mutter. Dies führte ihn zum ersten Turnier. Er bot eine beeindruckende Leistung und fand heraus, daß seine Mutter womöglich noch lebt. Diesmal trägt ihn die Hoffnung, als Sieger noch mehr herauszufinden.*

*An einem schicksalsträchtigen Tag wurde **Jackys** Schwester Sarah gekidnappt. Er fand heraus, daß Sarah für den Kampf trainiert wurde. Am ersten Turnier nahm Jacky teil, um seine Schwester zu finden und zu retten. Aber sie verschwand wieder. Dieses Mal plant er, den Wettkampf zu gewinnen und Sarah endgültig wiederzufinden.*

***Sarah** wurde von einer Untergrundorganisation gekidnappt, einer Gehirnwäsche unterzogen und für den Kampf ausgerüstet. Die Organisation hoffte, so Jacky eliminieren zu können, aber konnte Sarah nicht völlig kontrollieren. Nun wurde sie von neuen Lehrern zur ultimativen Kampfmaschine ausgebildet.*

*Getarnt als Eremit, verbringt **Shun** seine Zeit damit, junge Schüler zu unterrichten. Eines Tages erfuhr er vom World Fighting Tournament und beschloß, beim nächsten Wettbewerb teilzunehmen. Es war an der Zeit, dem jungen Gemüse zu zeigen, wie gekämpft wird...*

***Lion** wurde sein ganzes Leben lang darauf vorbereitet, in die Fußstapfen seines Vaters zu treten. Als er jedoch erfuhr, daß dieser illegaler Waffenhändler ist, wollte er nichts mehr mit dessen Geschäften zu tun haben. Sein Vater stellte ihm ein Ultimatum: Gewinnt Lion das Turnier, wird er von seinen Familienverpflichtungen befreit.*

Die flinke Pai verfügt über keine besondere Reichweite oder Schlagkraft, hat aber oft überraschende Tricks auf Lager.

neue Modi einfallen lassen. Neben dem normalen Arcade-Modus kann man den Computer im Experten-Spiel lernen lassen. Die eigene Kampfmethodik wird dabei in einer Datei abgespeichert und von den Computergegnern später wieder angewandt. So wird je nach persönlichem Fortschritt auch das Gegenüber immer besser. Im sog. Ranking-Modus wird der eigene Kampfstil vom Programm ausgewertet. Am Ende des Spiels erhält man eine Klassifizierung sowie Verbesserungsvorschläge. Am meisten Spaß aber macht es nach wie vor, sich mit einem menschlichen

Schlagkombinationen machen stark: Nach zwei Faustschlägen und einer Außensichel liegt Lau schon auf der Nase.

Gegner zu messen. Dank DirectPlay können dafür auch ein IPX-Netzwerk, eine Internetverbindung über TCP/IP oder ein Modem benutzt werden. **Christian Müller**

KOMMENTAR

» Nach wie vor zeichnet sich Virtua Fighter durch seine exzellente Spielbarkeit aus. Alle Bewegungen sind intuitiv zu erlernen und perfekt über Tastatur oder Gamepad anwendbar. Niemals kommt das Gefühl auf, die Situation nicht beherrschen zu können oder Opfer einer unfairen Aktion geworden zu sein. Obwohl man sich bei Sega anscheinend noch nicht mit den neuen 3D-Beschleunigerkarten angefreundet hat, verfügt die native Grafik-Engine über ausreichend Power, um ein flüssiges Bild des Kampfgeschehens wiederzugeben. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166 MMX, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB/MMX		
Multiplayer:	2 Sp.-Netzwerk, TCP/IP, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	311 MB/45-370 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Sega	Veröffentlichung:	Oktober
Grafik: 92%	Sound: 75%	Genre:	Action

91% Einzelspiel

94% Multiplayer

» Der neue, alte Champion unter den Kampfspielen «

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PCA PLUS 07/97 „Hanse"	zu DM 14,90	
❒ PCA PLUS 08/97 „ran Trainer 2"	zu DM 14,90	
❒ PCA PLUS 09/97 „ran soccer"	zu DM 14,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Shadows of the Empire • Action

3D-REBELL

Dash Rendar in Großaufnahme: Feine Texturen modellieren einen realistisch animierten Polygonkörper. Da darf man sich schon auf Jedi Knight freuen.

VERGLEICH

So technisch eindrucksvoll SOTE auch ist, man merkt der LucasArts-Entwicklung im Spielverlauf an, daß es sich um eine ursprüngliche Konsolen-Entwicklung handelt. Im Gegensatz zu MDK und sogar Outlaws ist der Levelaufbau zu linear und das Spiel einfach zu kurz. Dank der einmalig intensiven Star Wars-Atmosphäre und ausreichend Abwechslung reicht es aber noch für einen Platz in der Oberklasse.

MDK	92%
Outlaws	84%
Shadows of the Empire	82%
Redneck Rampage	82%
SkyNET	79%

Mit Shadows of the Empire wird das Star Wars-Universum multimedial erweitert. Bislang gab es über die Kinofilme hinausgehende Geschichten lediglich in Buchform nachzulesen. Das Abenteuer des Rebellen-Söldners Dash Rendar entführt in den Zeitraum kurz vor der Rückkehr der Jediritter.

Bevor Rendar in den Einflußbereich der Rebellen kam, schlug er ganz wie Han Solo Kapital aus den Wirren, die der Kampf gegen das Imperium mit sich brachte: er schmuggelte. Und ganz wie sein alter Freund, der berühmte Eigner des Millenium Falcon, erkannte er mit der Zeit, für welche Seite der Macht es sich zu kämpfen lohnt. Jedenfalls nicht im Dienste des verbrecherischen und trügerischen Imperiums. Unter der straff organisierten, militärischen Oberfläche bröckelte es nämlich auch schon. Der Boß des einflußreichen Syndikats der Schwarzen Sonne, Prinz Xizor, versucht schon seit längerem, Darth Vader, die rechte Hand des Imperators, zu diskreditieren. Als Vader dem Imperator versprach, ihm Luke Skywalker lebendig auszuliefern, sah Xizor seine Chance gekommen. Wenn es ihm mit einem Attentat

Battle of Hoth – Im Schneegleiter kämpft Dash Rendar auf dem Eisplaneten gegen Walker und Laser-Dronen.

Escape from Echo Base – Auf Hoth muß Rendar einen Walker zu Fuß besiegen, um wieder an sein Schiff zu kommen.

The Asteroid Field – Die Flucht vom Eisplaneten versucht das Imperium mit einem Sternenzerstörer und jeder Menge TIEs zu verhindern.

AB 1999 IM KINO: DIE NEUE TRILOGIE

Seitdem Anfang dieses Jahres die renovierte Fassung der drei bisherigen Star Wars-Filme in die Kinos kam, sprechen Insiderkreise von nichts anderem mehr als George Lucas' neuer Trilogie. „Krieg der Sterne", „Das Imperium schlägt zurück" und „Die Rückkehr der Jediritter" sind im Zeitstrahl der Star Wars-Universums die Episoden vier bis sechs einer sechsteiligen Saga. Anfang dieses Jahres hat George Lucas mit den Dreharbeiten zu der neuen Trilogie begonnen, den Episoden eins bis drei. Der erste Teil „Das Gleichgewicht der Macht" wird 1999 in die Kinos kommen. Gerüchte besagen, daß der zweite Teil als „Der Fall der Jediritter" und der dritte Teil als „Der Aufstieg des Imperiums" bezeichnet werden soll. Die erste Episode handelt von dem jungen Anakin Skywalker, Obi-Wan und ihren gemeinsamen Freunden. Die beiden folgenden Filme behandeln die Klon-Kriege, in deren Verlauf der Zerfall der Jediritter und der Aufstieg des Imperators Palpitine behandelt wird. Ab Mai 1999 erfährt man, wie Anakin Skywalker die Macht der Jediritter kennenlernt, ihrer dunklen Seite verfällt und als Darth Vader an die Seite des Imperators gerät.
Derzeit sind bereits Außen-Dreharbeiten in Italien und Tunesien abgeschlossen, auch die Hauptdarsteller stehen natürlich schon fest. Während ein unbekannter achtjähriger Junge den kindlichen Anakin Skywalker, späteren Darth Vader, mimt, wurden für die Rolle eines noch unbekannten Jediritters Liam Neeson (Schindlers Liste) und Ewan McGreggor (Trainspotting) als junger Obi-Wan unter Vertrag genommen.

Ohne 3D-Beschleuniger geht gar nichts. Hat man sogar einen Force Feedback-Stick, steht aber einem HighTech-Erlebnis nichts mehr im Wege.

An Bord der Outrider ist die Ichperspektive aus dem Geschützstand dieser Einstellung vorzuziehen. Dann aber erscheint der Sternenzerstörer bei weitem nicht so imposant.

gelänge, Skywalker zu töten, würde Darth Vader sein hohes Ansehen in der imperialen Führungsriege verlieren und er selbst könnte dessen Platz an der Seite Palpitines einnehmen. Ein teuflischer Plan, von dem Dash Rendar aufgrund seiner früheren Schmugglerkontakte jedoch Wind bekam. Auf seinem langen Weg bis zur Rettung Luke Skywalkers gibt es ein Wiedersehen mit so manch altbekanntem Freund und Feind.

Keine Verschnaufpausen

Alles beginnt auf dem Eisplaneten Hoth, wo Sie in der Rolle des Dash Rendar sofort in einen Kampf mit imperialen Walkern verwickelt werden. Nach der erfolgreichen Flucht von der Echo Basis entkommt Rendar mit seinem zurückeroberten Raumschiff Outrider, übrigens einem Falcon-ähnlichen Modell, nur um Haaresbreite durch einen Asteroidengürtel. Doch die Kopfgeldjäger sind Luke Skywalker schon längst auf den Fersen. In einer rasanten Schienenfahrt durchkämmt Rendar den Schrottplatz von Ord Mantell und kann am Raumflughafen von Gall dank eines Jetpacks endlich Boba Fett in seinem Slave1-Jäger stellen. Nachdem damit das Attentat vereitelt scheint, eilt Rendar nach Mos Eisley, um Luke über Xizors Vorhaben zu informieren. Erneut aber kommt eine Bande zwielichtiger Gestalten dazwischen, die mit ihren Swoop-Bikes durch die en-

Ord Mantell Junkyard – Dash Rendar hat die Spur der Kopfgeldjäger aufgenommen, um Luke vor dem Attentat zu retten.

Gall Spaceport – Schließlich ist es der gerissene Bobba Fett, dem Dash als gefährlichstem Kopfgeldjäger gegenübersteht.

Mos Eisley and Beggars Canyon – Nachdem die größte Gefahr besiegt scheint, versucht Dash Luke Skywalker zu finden.

MULTIMEDIA SOFT

Computerspiele

http://www.multimedia-soft.de

Spieleladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:
MULTIMEDIA SOFT
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MULTIMEDIA SOFT finden Sie in:

13349 BERLIN
Müllerstraße 70 ☎ 030-4520392
Nähe U-Bahnhof Rehberge

15230 FRANKFURT/ODER
Spornmachergasse 1 ☎ 0335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☎ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

27232 SULINGEN
Lange Straße 42 ☎ 04271-6920
Netzwerk-Spielen im Laden

33098 PADERBORN
Marienstraße 19 ☎ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service

82515 WOLFRATHSHAUSEN
Obermarkt 48 ☎ 08171-910660
Computer-Spielen vor Ort

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎ 0361-5621656

MULTIMEDIA SOFT BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

Oben: Gall Spaceport – Der nicht zu unterschätzende Boba Fett geht mittels Jetpack in die Luft. Links: Der digitale Luke Skywalker ist nur einer der alten Bekannten, die man während des Spiels oder in den Videosequenzen trifft.

In jeder Kameraperspektive kann man sich zusätzlich nach allen Seiten umsehen. Oftmals ergeben sich dabei spektakuläre Optiken. Rechts: Geschicklichkeitslauf: An den riesigen, rotierenden Ventilatoren muß man erst einmal vorbeikommen.

gen Gassen der Stadt und den Beggars Canyon fetzen, um Skywalker doch noch zu erwischen. Ist auch diese brenzlige Situation überstanden, beschließen Dash und Luke, Xizor endlich das Handwerk zu legen. Durch die Kanalisation der Imperial City gelingt der Zugang zum Palast des Syndikat-Chefs. Doch zu spät, dieser flieht bereits auf seine im Orbit befindliche Raumstation. Dort kommt es schließlich zur finalen Auseinandersetzung...

Sie sehen, SOTE bietet kaum Verschnaufpausen. Zumindest im mittleren und hohen Schwierigkeitsgrad wird Rendar ganz schön eingeheizt. Die oft wechselnden Gameplayarten sorgen zudem immer wieder für neue Situationen. Trotzdem bleibt SOTE hauptsächlich ein 3D-Actionspiel ohne großartige Rätseleinlagen. Geschick und Reflexe stehen im Vordergrund. Ganz nach Arcade-Manier ist das Spielgeschehen in zehn Levels aufgeteilt, die wiederum zwei bis vier Etappen beinhalten. Ist eine Stufe bestanden, wird die jeweils folgende im Hauptmenü freigeschaltet, und die benötigte Zeit sowie die Punkte werden abgespeichert.

HighTech-Erlebnis

SOTE wurde ursprünglich für Nintendos grafikstarke 64 Bit-Konsole entwickelt und sollte auch am PC einen bestmöglichen Eindruck machen. So kommt man nur mit einer 3D-Beschleunigerkarte und Direct3D in den Genuß des neuen Star Wars-Abenteuers. Dann aber wird deutlich, wie gut Lucas Arts' Grafiker es verstanden haben, die damit verbundenen Möglichkeiten auszunutzen. Ein Schmankerl für Technologie-Freunde dürfte die Unterstützung von Force Feedback-Joysticks sein, die das Geschehen am Monitor mit entsprechender Kraftrückmeldung dokumentieren.

Christian Müller

KOMMENTAR

» In Sachen Star Wars kann man sich hier in diesem Jahr nur wiederholen. Nach X-Wing vs. TIE-Fighter ist auch bei SOTE die gebotene Spiel-Atmosphäre eines der herausragendsten Merkmale. Altbekannte Kulissen und Requisiten und nicht zuletzt die Filmmusik von John Williams haben immer wieder Gänsehautqualität. Aber auch ohne Fanleidenschaft findet man schnell Gefallen an der bildschönen, 3D-beschleunigten Optik, der spannenden Herausforderung und dem abwechslungsreichen Gameplay. Leider ist die Freude nicht von allzulanger Dauer. SOTE hat man leicht an einem Tag durchgespielt und kann sich dann nur noch der Verbesserung der Levelzeiten, Punktzahl oder Extraleben widmen. Für ein modernes Actionspiel am PC hätte ich mir jedenfalls größere Levels gewünscht, in denen man auch mehr umherschweifen und erforschen kann. Die eingeschränkte Save-Funktion kann man hingegen noch verkraften.«

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95, Direct3D
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, 3Dfx
Technik:	SVGA/SB/Direct3D, 3Dfx, Force Feedback
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Handbuch:	deutsch
Sprache:	englisch
CD/HD:	372 MB/47 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	LucasArts
Veröffentlichung:	September
Grafik:	89%
Sound:	92%
Genre:	Action

82% Einzelspiel

- Multiplayer

» Etwas kurz, aber für 3D- und Star Wars-Fans ein Muß «

Imperial Freighter Suprosa – Als der Drahtzieher hinter dem Attentat ausgemacht ist, wollen Dash und Luke ihm das Handwerk legen.

Sewers of Imperial City – Die Anhaltspunkte führen Dash Rendar in die Hauptstadt des Imperiums zu einem Verbrechersyndikat.

Xizor's Palace – Xizor, der Chef des Syndikats, verbarrikadiert sich in seinem streng bewachten Palast und kann entkommen.

Skyhook Battle – In einem aufreibenden letzten Raumgefecht jagen Dash Rendar, Luke Skywalker und Han Solo Xizors letzte Zufluchtsstätte in die Luft.

Jenseits des Vorstellbaren

Erleben Sie prickelnde Stadion-Atmosphäre, wenn begeisterte Zuschauer Sie während der WM-Qualifikationsspiele feiern! Halten Sie dem Druck stand? Frankreich wartet auf Sie. Fußball hautnah ...

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation

16 originalgetreue Stadien

Detailliertes Spieler-Rendering

www.easports.com

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Nintendo64™ · Windows® 95

©1997 Electronic Arts, EA SPORTS, das EA-SPORTS-Logo, "If it's in the game, it's in the game" und Electronic Arts sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Offiziell lizenziertes Produkt von FIFA World Cup France 98.Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle weiteren Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. PS und "PlayStation" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. SEGA und SEGA Saturn sind Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES Ltd. Das N64-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Nintedo America Inc.

Legacy of Kain • Action/Rollenspiel

VAMPIRGLÜCK

Vampir-Geschichten sind eher selten auf einem Spiele-PC anzutreffen, obwohl sie sich unter klassischen Rollenspielern einer großen Beliebtheit erfreuen. Konnte bisher zu diesem Thema lediglich SSIs Ravenloft von sich reden machen, stellt Activision nun eine PlayStation-Umsetzung vor.

In den Städten findet sich neben Schmieden auch der eine oder andere schlafende Bürger, durch den sich Kain neue Lebensenergie verschafft.

Das Inventory faßt fünf Waffen-Power-Ups und 22 Zaubersprüche.

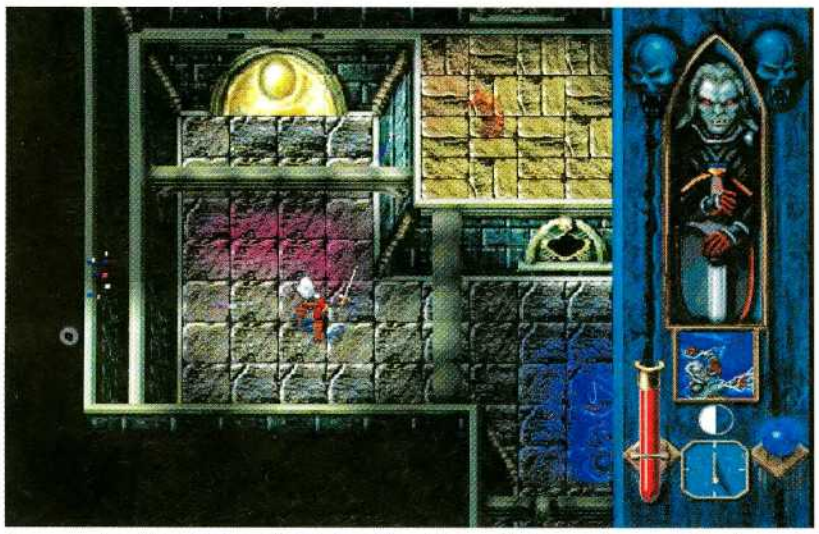
Per Zauberspruch kann sich Kain in andere Wesen verwandeln.

In der mittelalterlichen Welt von Nosgoth wird der Edelmann Kain meuchlings ermordet. Der höchste Zauberer des Landes läßt ihn als Vampir wieder auferstehen, aber nicht nur, um ihn seinen eigenen Tod rächen zu lassen. Mortanius will mit Kains Hilfe vor allem Nosgoth vom Joch der sarafinischen Priesterschaft befreien. Legacy of Kain benutzt eine Darstellung aus der Vogelperspektive, alle Aktionen und auch Kämpfe finden in Echtzeit statt. Für PC-Spieler ähnelt das Gameplay am ehesten noch Diablo, aber in Wirklichkeit stand wohl der SNES-Klassiker Legend of Zelda Pate. Der weite Gang zur Befreiung Nosgoths erstreckt sich über Hunderte von teils scrollenden Bildschirmen, die Kain durch Wälder, Gebirge, Städte, Tempel und natürlich auch dunkle Labyrinthe führen. An jeder Location geht es dabei in erster Linie ums untote Überleben.

Epischer Blutsauger

Neben zahlreichen Gegnern bekommt man es auch mit gefährlichen Fallen zu tun, die mit Steuerungs-Geschick oder durch die Lösung von Schalterpuzzles u.ä. gemeistert werden müssen. Der Vampir läßt sich mittels weniger Tasten gut von Opfer zu Opfer steuern. Die Soundkulisse ist mit wenigen Effekten, sphärischer Hintergrundmusik und der gerade noch passablen deutschen Sprachausgabe wenig hervorhebenswert. Gleiches gilt für den optischen Auftritt, der den heute erreichten Grafik-Standard nur schwerlich erreicht. Auf der Haben-Seite aber verbucht Kain eine interessante Story und vor allem den großen Spielumfang.

Christian Müller



Zwar zeigt die 16 Bit SVGA-Grafik schöne Lichteffekte, wirkt aber wie aus einem Baukasten zusammengesetzt und hat Scrolling-Probleme.

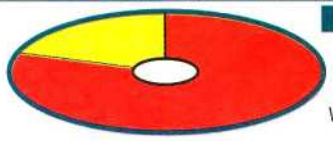
KOMMENTAR

» Neben dem Vampir-Background ist vor allem der actionlastige Spielverlauf ungewöhnlich für ein PC-Rollenspiel. Ursprünglich für die PlayStation entwickelt, sind Klassen und Werte nicht von Bedeutung, Waffen und Zaubersprüche stehen im Mittelpunkt, mehr als noch in Diablo. Leider kann die Optik selbst unter SVGA nicht ganz überzeugen und wirkt stets etwas pixelig und eintönig. Wer auf Gothic-Stories steht, darf sich aber über die lange Spieldauer freuen. «

Mindestens:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	621/12-195 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Crystal Dynamics/Activision	Veröffentlichung:	bereits erhältlich
Grafik: 65%	Sound: 60%	Genre:	Action-Rollenspiel

67% Einzelspiel

– % Multiplayer



» Eintönige, aber umfangreiche Zelda-Diablo-Mixtur «

Software house

telefonische Bestellannahme
0281 - 25922 &
0281 - 24985

Händleranfragen erwünscht!

Softwarehouse Versandhandel

Ladenlokal:
Dudelpassage
(Direkt Innenstadt)
Auf dem Dudel 8
46483 Wesel
Fax: 0281 - 23493

http://www.softwarehouse.globvill.de
e-Mail: softwarehouse@globvill.de

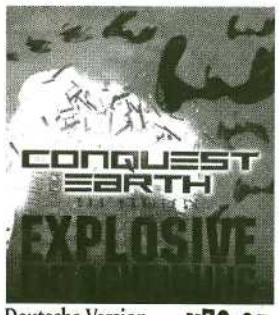
BESTELLEN PER INTERNET !!!
BESUCHEN SIE UNSERE WEBSEITEN

Wir führen außerdem:
• Sony Playstation
• Nintendo 64
• Lösungsbücher
• PC-Hardware
• Joysticks
Lernsoftware
Wir beraten Sie gern !!!

Diese Anzeige beinhaltet nur einen kleinen Auszug aus unserem Gesamtsortiment !!! Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Gesamtpreisliste an !!!

weitere Ladenlokale :
Gasthausstraße 12, 47533 Kleve
Süringstraße 44, 48653 Coesfeld

3D Ultra Minigolf	DV		49,95
688i Hunter Killer	DV		74,95
Agent Armstrong	DV	x	74,95
Alexander der Große	DV	x	69,95
Anstoß 2	DV		74,95
Atlantis	DV		74,95
Atomic Bomberman	DV		59,95
Baphomets Fluch 2	DV	x	74,95
Blade Runner	DV	x	84,95
Bundesliga Manager 97	DV		64,95
Club Manager 97/98	DV		49,95
Comanche 3	DV		79,95
Command&Conquer 2	DV		89,95
Command&Conquer 2 Data	DV		29,95
Command&Conquer 2 Data 2	DV	x	29,95
Command&Conquer Internet	DV	x	39,95
Command&Conquer SVGA	DV		89,95
Conquest Earth	DV		79,95
Daggerfall	DV		74,95
Dark Colony	DV	x	79,95
Dark Reign	DV		89,95
Dermaworld	DV		69,95
Der Industriegigant	DV		69,95
Descent to Undermountain	DV	x	79,95
Diablo	DA		69,95
Dominion	DV	x	74,95
Dungeon Keeper	DV		74,95
Earth 2140	DV		49,95
Ecstatica 2	DV		79,95
Extreme Assault	DV		69,95



Deutsche Version ×79,95

Deutsche Version ×74,95

Deutsche Version ×74,95

Deutsche Version ×89,95

Fallout	DV	x	69,95
Fifa Soccer Manager	DV		69,95
Floyd	DV	x	74,95
Formel 1	DV		89,95
Heroes of Might & Magic 2	DV		79,95
Imperium Galactica	DV		74,95
Interstate 76	DV		74,95
Jagged Alliance 2 Deadly Games	DV		74,95
Jedi Knight (DF2)	EV	x	74,95
Lands of Lore Götterdämmerung	DV	x	74,95
Legacy of Kain	DV	x	69,95
Links 98	DA	x	79,95
Little Big Adventure 2	DV		79,95
Monopoly STAR WARS Edition	DV	x	74,95
Moto Racer	DV		79,95
Outlaws	DA		74,95
Panzergeneral	DV		74,95
POD Planet of Death	DA		74,95
Pro Pinball - Timeshock	DA		64,95
Redneck Rampage	DA		74,95
Resident Evil	DV		74,95
Sean Dundee World Cup Soccer	DV		69,95
Star Trek Generations	DV		79,95
Starfleet Academy	DV	x	69,95
The Lost Express	DV		84,95
Theme Hospital	DV		74,95
Warlords III	DV	x	84,95
WET - The sexy Empire	DV		74,95
World Wide Soccer	DV		74,95
X-Wing vs. Tie Fighter	DA		74,95

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90DM pro Paket (Euroscheck)
Ab 250.-DM Softwarewert Portofrei
Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN Gebühr
Wir berechnen 20.-DM Aufwandspauschale bei annahmeverweigerter Lieferung

x = Spiel war bei Anzeigendruck noch nicht erhältlich
DV = komplett deutsch - DA = deutsche Anleitung
EV = englische Version - i.V. = in Vorbereitung
Irrtümer vorbehalten, Angebote solange Vorrat reicht

JETZT BESTELLEN

COMPUTEC Verlag

Wer schnell ans Ziel kommen will, muß den kürzesten Weg kennen:

Sonderheft FORMEL 1

Im Heft: zwei 10seitige Vergleichstests mit allen bekannten Vertretern aus den Genres Rennsimulation (Grand Prix 2, Formel 1, Power F1) und Management (Pole Position, Grand Prix Manager 2, F1 Manager 96). Tips & Tricks zu Grand Prix 2, Grand Prix Manager und Pole Position.

Auf CD: 16 spielbare Rennspiel-Demos (u.a. Formula One Grand Prix 2, Power F1 und Need for Speed 2), zahlreiche Updates und ein HTML-Special „Die besten Formel 1-Links im Internet".

Ab dem 23.Juli erhältlich.
Für nur DM 14.90!

In Zusammenarbeit mit auto motor sport

Die drei stationären Geschütze unten rechts haben sofort das geflügelte Ungetüm der Aliens erfaßt und abgeschossen.

Die roten Dreiecke geben den Zustand der Einheiten zumindest in vier Stufen an, nämlich, grün, gelb, rot und dunkelrot, an.

Dark Colony • Strategie

MARSMOBIL

Auf der Suche nach dem perfekten Echtzeitstrategiespiel geht so manche Softwareschmiede einen Schritt zu weit. Zahllose Produkte protzen mit noch nie gesehenen Features und verlieren dabei teilweise das wichtigste Ziel aus den Augen. Realismus ist gut und schön, wenn aber die Komplexität gleichzeitig überhandnimmt, drückt das den Spaß gewaltig. Dark Colony stützt sich hingegen eher auf bewährte Spielelemente.

VERGLEICH

Jeder C&C-Veteran darf sich auf Dark Colony freuen, da eine lange Eingewöhnungsphase komplett wegfällt. Allerdings ist das Missionsdesign von Alarmstufe Rot sehr viel spannender. Warcraft 2 übertrifft Dark Colony hauptsächlich durch die besser in Szene gesetzte Atmosphäre. Technisch ist Gameteks Echtzeitdebüt mit seinen perfekt animierten Explosionen und klaren Soundeffekten aber WarWind weit voraus. Gleichzeitig übertrumpft es Earth 2140 in puncto Spielbarkeit.

Alarmstufe Rot	*86%*
Warcraft 2	*85%*
Dark Colony	*82%*
WarWind	*75%*
Earth 2140	*74%*

Im 23. Jahrhundert greift die Menschheit nach den Sternen. Ein Mangel an Rohstoffen und die wachsende Überbevölkerung zwingen zur Suche nach neuen Kolonien. In diese Zeit fällt auch die Entdeckung des bemerkenswerten Rohstoffs und Allzweckmittels Petra-7 auf dem Mars. Dank modernster Technik und Terraforming wird der vierte Planet bewohnbar. Mit Schrecken müssen die ersten Siedler feststellen, daß sie nicht alleine auf dem roten Planeten sind. Die Taar, eine außerirdische Rasse, die sich auf der Suche nach einem neuen Heimatplaneten befindet, hat den Mars ebenfalls schon entdeckt und für sich beansprucht. Doch der Mars birgt noch weitere Geheimnisse: Spuren einer uralten Zivilisation sind immer noch sichtbar, und gut versteckt warten mächtige Artefakte auf einen erneuten Einsatz ihres Vernichtungspotentials. Ein furchtbarer Krieg um Ressourcen, Land und die Artefakte beginnt.

Solide

Wie in so vielen anderen Echtzeitstrategiespielen können Sie sich auch bei Dark Colony für einen der beiden Kontrahenten entscheiden. Während es durchaus Unterschiede zwischen NOD und GDI oder Russen und Alliierten gibt, verfügen in Dark Colony trotz graphischer Differenzen beide Seiten über äquivalente Truppen und Einheiten. Im Vordergrund stehen damit die Missionen und die Fähigkeit des Spielers, mit einem ebenbürtigen Gegner fertig zu werden. Strategie und Timing sind entscheidend. Dark Colony ist ein eher gemächliches Spiel, in dem jeder Zug wohlüberlegt sein will. Nach den ersten paar Minuten bilden sich an den strategischen Punkten sehr schnell feste Stellungen, die nur durch gewiefte Taktiken geknackt werden können. Während der Computergegner wie gewohnt an so einer Verteidigung scheitert und versucht, mangelnde Intelligenz mit Masse wettzumachen, eröffnen sich für den Spieler etliche Optionen. Zeitdruck kommt eigentlich nur über die Petra-7-Schlote ins Spiel. In immer gleicher Reihenfolge werden die Quellen aktiv und beenden auch den Ausstoß des Rohstoffs wieder. Also müssen zu einem bestimmten Zeitpunkt verschiedene Verteidigungslinien des Computergegners genommen werden. Nur so kommt man an die nötigen Ressourcen, um weitere Einheiten zu bauen und auch die nächste Stellung zu überrollen. Befindet man sich hingegen einmal in einer defensiven Rolle, ist es ziemlich schwer, wieder offensiv vorzugehen, weil ei-

Der Osprey hat Ruinen einer mysteriösen Zivilisation gefunden.

Das Flugzeug erkundet für die Artillerie die feindliche Stellung.

Eine typische Kampfaufstellung: Sicheldämonen vorne, dahinter Infanteristen, und die Artillerie feuert aus dem Nebel des Kriegs.

nem die nötigen Mittel fehlen. Zumindest verhält sich der Computer fair und betrügt nicht wie bei C&C2 oder auch WarCraft 2. So kann man den Gegner auch durch eine perfekte Verteidigung aufhalten, bis er selbst keine Ressourcen mehr hat, und die Mission so doch noch für sich entscheiden.

Klassisch

Bei der Bedienung wurde auf sämtliche Neuerungen verzichtet. Allerdings fehlt ein verstellbarer Schwierigkeitsgrad, und durch oben geschildertes Problem der versiegenden Petra-7-Quellen muß eine Mission oft mehrfach begonnen werden, bevor man sie erfolgreich abschließen kann. Trotz dieses kleinen Makels bleibt die Motivation hoch. Schließlich will man seinen Kommandanten möglichst schnell zu militärischen Ehren und damit auch mehr Einfluß auf den Kriegsschauplätzen führen. In den richtigen Abständen werden neue Einheiten verfügbar oder lassen sich Artefakte finden. Besonders gelungen sind die Soundeffekte, seien es die einzelnen Schüsse und Explosionen oder das Plätschern von Wasser und Zirpen von kleinem Getier. Die Sprachausgabe ist zwar technisch von ausgezeichneter Qualität, allerdings klingt die Stimme auf Dauer etwas eintönig. Absolut spitze präsentieren sich die Explosionen. Lichtblitz, Druckwelle und darauf folgender Funkenregen sind ein wahrer Augenschmaus. Auch ansonsten kann die Qualität der Grafik überzeugen. Wenn die Grafikkarte ausreichend Speicher hat, darf man Dark Colony sogar mit 16 Bit-Farben genießen.

Alexander Geltenpoth

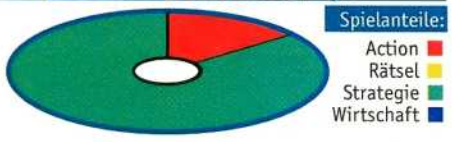
KOMMENTAR

» Wer sich doch nicht so ganz an die featureüberladenen Echtzeitstrategiespiele der zweiten Generation wagen möchte, sondern ein solides Spiel mit garantiertem Spielspaß haben will, ist bei Dark Colony genau richtig. Einige wirklich gute Ideen geben dem sonst eher konventionellen Spiel auch noch den richtigen Kick. Schön sind auch die zahlreichen Möglichkeiten, ein bestimmtes Problem zu lösen, sowie der sehr gut abgestimmte Zeitdruck, unter dem man spielt. Besonders positiv fällt ansonsten noch die einfache Bedienbarkeit und das nützliche Tutorial auf, das eine Anleitung nahezu unnötig macht. Einzig und allein die KI läßt etwas zu wünschen übrig. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	8 Sp. Netzwerk, 2 Sp. Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	470 MB/50 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Acclaim/Take 2	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	85%	Sound:	81%
Genre:	Echtzeitstrategie		

82% Einzelspiel

86% Multiplayer



» Solide Echtzeitstrategie, garantierter Spielspaß «

NEUE FEATURES

Kommandant

Der Spieler tritt selbst als der Kommandant im Spiel als spezielle Einheit an. Erfahrungen und Medaillen werden so von einer zur nächsten Schlacht mitgenommen. Des weiteren besitzt der Kommandant einige Spezialfähigkeiten, die sich im Laufe des Spiels verbessern.

Wegpunkte

In Dark Colony lassen sich über ein einfaches System Wegpunkte setzen. Auf Wunsch darf man so einer Einheit auch eine endlose Patrouille auferlegen. Dies ist besonders sinnvoll, wenn man nicht genügend Einheiten hat, um ständig alle Petra-7-Quellen auf Aktivität zu kontrollieren.

Sichtlinie

Einige Einheiten haben einen relativ kleinen Erkundungsradius, können aber extrem weit feuern. Hierfür wird also eine zweite Einheit benötigt, die potentielle Ziele im Auge behält. Besonders gut eignen sich hierfür die sonst eher schwachen Lufteinheiten beider Seiten. Ein Schuß ins Blaue kann nicht abgegeben werden.

Einfache Basis

In fast allen Echtzeitstrategiespielen wächst die Basis im Laufe des Spiels auf enorme Proportionen an. In Dark Colony läßt sich die Basis genauso ausbauen, allerdings wird dafür kein zusätzlicher Platz benötigt. Gebäude lassen sich demnach nicht frei plazieren, sondern entstehen immer auf dem Hauptgebäude.

Tag-Nacht-Wechsel

Nachts sind alle Katzen grau. Dies trifft auch auf Dark Colony zu. In der Nacht haben die Taar größere Sichtweiten, am Tag die Menschen. Aufklärungsmissionen und Großangriffe sollte man demnach zur bevorzugten Tageszeit ausführen. Alle acht Minuten (bei 100% Spielgeschwindigkeit) kommt es zum Wechsel.

Stationäre Verteidigung

Die beste Einheit zur Verteidigung ist natürlich stationär. Beim Kauf rollt sie langsam über das Schlachtfeld und ist dabei unbewaffnet und sehr verwundbar. Einmal aufgestellt, wird sie zu einem ernstzunehmenden Hindernis. Moderate Feuerkraft gegen Boden- und Luftziele, eine starke Panzerung und die mittlere Reichweite sorgen für Stellungskriege, bis die Artillerie eintrifft.

Minen

Ähnlich wie die stationäre Verteidigung können Minenfelder gelegt werden. Solange die kleinen Roboter über die Oberfläche rollen, sind sie sichtbar und leicht zu zerstören. Einmal eingegraben, werden sie zum tödlichen Hindernis, an dem sich ganze Armeen aufreiben können.

Einheiten-Upgrades

Durch den Bau eines Forschungszentrums können nicht nur völlig neue Einheiten gebaut, sondern auch bereits vorhandene stark verbessert werden. Panzerung und Feuerkraft jedes Einheitentyps lassen sich separat in mehreren Stufen verstärken. Sobald so ein Upgrade gekauft wird, profitieren auch bereits produzierte Truppen davon.

Starfleet Academy • Action/Strategie

KIRKS ERBEN

Nachdem Interplay mit 25th Anniversary und Judgment Rites vor Jahren zwei waschechte Star Trek-Adventures auf den Markt gebracht hat, beschreitet die Firma mit ihrem wohl bislang ehrgeizigsten Projekt Starfleet Academy in mehrfacher Hinsicht Neuland. Die Schlüsselfiguren der Enterprise-Crew geben sich in diesem Genre-Zwitter aus strategischem Actionspiel und Flugsimulator zwar persönlich die Ehre, stehen aber nicht im Mittelpunkt des Geschehens...

Captain Kirk, Commander Chekov und Admiral Sulu sind mittlerweile nicht mehr die Jüngsten. Ihre große Zeit in der aktiven Führungsriege der Sternenflotte haben sie bereits hinter sich. Was liegt näher, als daß sie ihren reichen Erfahrungsschatz nun den Eliteschülern der Starfleet Academy zur Verfügung stellen, jenen jungen Leuten, die in Zukunft das Schicksal der Föderation wesentlich mitbeeinflussen werden?!

Sie, David Forrester, haben bereits zwei harte Ausbildungsjahre erfolgreich hinter sich gebracht und wurden nach der Absolvierung strenger Selektionsverfahren für würdig befunden, an den Kursen der Akademie teilzunehmen.

Eliteschule

Die Leitung des Kadetten-Korps liegt in den Händen des legendären Hikaru Sulu. Von ihm lernen die Studenten in erster Linie, wie man die Schiffe der Sternenflotte souverän durch die Galaxien steuert und Weltraumgefechte taktisch geschickt meistert. Großen Wert legt Sulu aber auch auf die Vermittlung der disziplinierten Umgangsformen, die von einem zukünftigen Offizier im Dienst der Föderation erwartet werden. Leisten Sie sich im Rahmen Ihrer Ausbildung den einen oder anderen Faux-pas, werden Sie sehr bald feststellen, daß Sulu sehr wohl auch „andere Saiten aufziehen" kann.

Pavel Chekov ist an der Akademie lediglich Gastdozent, allerdings ein sehr hochkarätiger: Wer seine Vorlesungen besucht, kann sich rühmen, von einem der kompetentesten Computer-Spezialisten instruiert worden zu sein. Absolventen von Checkovs Klasse sind später einmal in der Lage, u. a. den Missions-Simulator zu programmieren.

Höhepunkt Ihrer Offiziers-Ausbildung dürfte jedoch die persönliche Begegnung mit Captain James T. Kirk sein, der Sie mit besonders sensiblen Punkten im Leben eines Sternenflotten-Kommandanten vertraut macht. Wie motiviert man seine Crew, wie geht man mit Klingonen um und wann erscheint es angebracht, sich einmal über den Kodex der Sternenflotte hinwegzusetzen – dies und vieles mehr ist Gegenstand von Kirks Seminaren.

Praxistraining

Ob Sie das Gelernte auch praktisch umsetzen können, dürfen Sie im Simulator der Akademie beweisen.

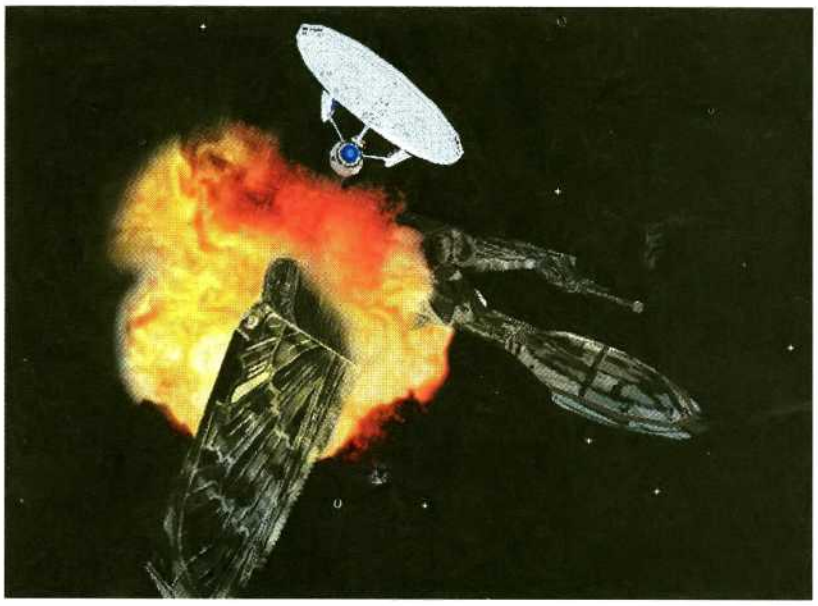
Nachdem Sie als David Forrester in einer zweijährigen, harten Ausbildung alle Prüfungshürden überwunden haben, werden Sie im Kadetten-Korps der Starfleet Academy willkommen geheißen.

Der Vorlesungssaal der Akademie: Hier lauschen die Kadetten den weisen Ausführungen des ebenso hochkarätigen wie praxiserprobten Lehrkörpers.

VERGLEICH

Starfleet-Produzent Rusty Buchert selbst ist der Meinung, daß „sein" neuestes Programm am ehesten mit dem bereits etwas betagten TIE Fighter und den Wing Commander-Episoden 3 und 4 vergleichbar wäre. Starfleet Academy ähnelt diesen Programmen in Aufbau und Action-Gehalt, bringt aber dank des Star Trek-eigenen „Edelmuts" auch stark diplomatisch-strategische Züge mit ein. Ob man dies mag oder nicht, ist Geschmacksache, auf jeden Fall gewinnen die Missionen dadurch an Komplexität. Technisch ist Starfleet Academy den genannten Origin-Vorzeigeprodukten durchaus ebenbürtig.

Starfleet Academy	89%
Wing Commander 4	87%
Wing Com. 3 (abgewertet)	85%
TIE Fighter (abgewertet)	75%



Wieder einmal hat das Gute gesiegt: Ein Schiff der Constitution Class triumphiert und verwandelt das gegnerische Vehikel in einen eindrucksvollen Feuerball.

Mit der Entscheidung für ein Raumschiff der Constitution-, Miranda- oder Oberth-Klasse legen Sie zugleich den Schwierigkeitsgrad der 29 Missionen fest, in denen Sie anhand der unterschiedlichsten Aufgabenstellungen das perfekte Lavieren zwischen taktischem Geschick, Kampfgeist, Diplomatie, Durchsetzungsvermögen, Flexibilität, Wagemut, Vorsicht und Verantwortungsgefühl zeigen müssen. Besonders lebensnah wird das Training im Simulator dadurch, daß Ihnen wie in einem richtigen Raumschiff eine Crew zugeteilt wird, die von Ihnen kompetente Führung in heiklen Situationen, funktionierende Teamarbeit und Motivation erwartet. Verstehen Sie es nicht, Ihre Mannschaft hinter sich zu bringen, wirkt sich das auf Ihr Abschneiden in den Simulator-Missionen aus.

Die Aufgaben, die Ihnen dort gestellt werden, sind nämlich durchweg sehr komplex und lassen sich nur von einem eingespielten Team gemeinsam bewältigen. Gilt es am Anfang lediglich, in zwei Sektoren Minenfelder zu räumen und einen Minen-Controller zur Basis zurückzubringen, wird man wenig später schon mit den Tücken der Galaktischen Barriere konfrontiert: Sie müssen diese durchqueren, um mit Hilfe von Diplomaten die Raubzüge von Venturi-Raumpiraten zu beenden. Unglücklicherweise kann das Durchfliegen der Barriere jedoch zu Verhaltensstörungen bei Ihrer Mannschaft führen – Sie müssen also auf alles gefaßt sein.

Zuweilen bekommen Sie auch die Möglichkeit, Kirks eigene Meisterstücke nachzuspielen: In der Kobayashi Maru-Mission stehen Sie vor der Entscheidung, einem „gestrandeten" Raumtransporter in

Von der „Brücke" aus haben Sie schnellen Zugriff zu allen Bedienkonsolen des Simulators.

B+B Games
Rhönstraße 9, 97422 Schweinfurt
eMail.BE.Games@t-online.de
demnächst auch im Internet !!!
Tel.: 09721/18 56 33
Bestellannahme: Mo-Fr: 11.00-20.00 Uhr
Telefax 09721/18 96 33
Wir vertreiben nur ORIGINAL-Software der deutschen Distributoren. Kein Versand von indizierten Spielen. Alle Spiele im Vollkarton!! Zubehör auf Anfrage erhältlich. Bis 13.30 Uhr bestellte Ware verlässt in der Regel noch am selben Tag unser Lager.

PC CD-ROM		PC CD-ROM	
Agent Armstrong	69,90	Frogger	69,90
Alexander d.Große	69,90	Grand Prix 2	79,90
Anstoß 2	69,90	Hattrick Wins	69,90
Atomic Bomberman	54,90	Have a N.I.C.E. day	59,90
Baphomet's Fluch 2	69,90	Have NICE TrakPak	27,90
Blade Runner	79,90	H.E.D.Z	69,90
Club Man. 97/98	49,90	Hugo 5	59,90
Com.+Conq. 2	79,90	iF 22 Raptor	79,90
C+C 2 Gegenan.	27,90	Industriegigant	69,90
C+C 2 Vergeltung.	27,90	Jagged Alliance 2	69,90
C+C 2 Einsame E.	37,90	Jedi Knight (DF2)	79,90
Comanche 3	79,90	Jurassic War	34,90
Conquest Earth	79,90	Little BIG Adv. 2	72,90
Constructor	69,90	Lords o.t. Realm 2	79,90
Daggerfall	69,90	Lords Realm Expan.	27,90
Dark Colony	69,90	Links LS' 98	79,90
Dark Reign	79,90	Manx TT	74,90
Demonworld	69,90	Meat Puppet	59,90
Diablo	74,90	Monkey Island 3	74,90
Dungeon Keeper	69,90	Motor Racer	72,90
Ecstatica 2	69,90	Need for Speed 2	72,90
F1 Racing Simu.	72,90	NBA Hangtime	69,90
FIFA Soccer Man.	64,90	NBA Live 98	72,90
FIFA '98-Road to WC	72,90	NFL Madden 98	72,90
Flight Sim' 98 (MS)	89,90	NHL Breakaway'98	69,90
Floyd	74,90	Outlaws	79,90
Formel 1 '97	79,90	Pazifik General	74,90

PC CD-ROM	
Pete Sampras Tennis	59,90
PGA Tour PRO	69,90
Populus 3	72,90
Red Baron 2	69,90
Redneck Rampage	69,90
Siedler 2 Gold	79,90
Sega Rally MMX	69,90
Starcraft	74,90
Star Command	74,90
Starfleet Academy	69,90
Star Trek Generations	74,90
Swing	34,90
Theme Hospital	69,90
Tomb Raider 2	69,90
Total Annihilation	69,90
Ubik	79,90
Wargods	69,90
Wet - Sexy Empire	74,90
World Wide Soccer	69,90
Yoda Stories	29,90

MAXI Gamer 3Dfx nur DM 249,90
3D-Beschleunigung zum Tiefstpreis!!

LOW-BUDGET:

Beavis+Butt-Head	24,90
FADE TO BLACK	19,90
FIFA Soccer 96	29,90
NHL Hockey 94	9,90
NHL Hockey 96	29,90
Micro Machines 2	29,90
PGA Tour '96 (W95)	29,90
PGA Tour Golf	9,90
Rebel Assault 2	44,90
Star Crusader	19,90
Syndicate Wars	39,90
War College	14,90

!! Gesamtpreisliste kostenlos !!

Versandkosten: Nachnahme DM 10,- zzgl. DM 3,50,- Postgebühr. / Vorkasse (EC-Scheck) DM 6,90.
Ab DM 180,- VERSANDKOSTENFREI (software)! Es gelten unsere AGB. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

●·····► Auf der deutschen VIRGIN-INTERACTIVE-WEBSITE gibt es jede Menge Infos zu Neuveröffentlichungen und bereits erschienenen Spielen. Dazu heiße Software,

www.vid.de

coole Demos, starke Komplettlösungen, eine ganze Latte Tips und Tricks sowie Links zu den Websites von Westwood, Revolution und Bethesda. Und das ist längst nicht alles.

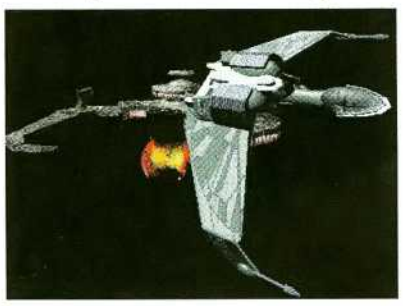
KOMMENTAR

» Von allen Star Trek-Spielen, die ich seit Judgment Rites gesehen habe, hat mir Starfleet Academy am besten gefallen. Hier stimmt nicht nur die Atmosphäre, sondern auch das Gameplay – endlich wieder einmal ein Programm, in dem der Schwierigkeitsgrad nicht aus den Schwächen des Designs oder der Programmierung resultiert! Starfleet Academy ist nicht zuletzt aufgrund des integrierten Missions-Editors und der verschiedenen Multiplayer-Modi langfristig motivierend, optisch und akustisch einfach atemberaubend schön, gut spielbar und teilweise seeehr, seeehr schwer! «

der neutralen Zone entweder zu Hilfe zu kommen und damit einen verheerenden Krieg mit den Klingonen heraufzubeschwören oder ihn um des Friedens willen seinem Schicksal zu überlassen. Kirk gelang es seinerzeit, die Kobayashi Maru zu retten, ohne einen Konflikt mit den Klingonen auszulösen – dazu wandte er allerdings einen raffinierten Trick an. Selbiges wird nun auch von Ihnen erwartet...

Kirk meets Blair?

Auf den ersten Blick könnte man den Eindruck gewinnen, Starfleet Academy wäre eine Art Wing Commander, der sich ins Star Trek-Universum verirrt hat. Im Gegensatz zu den Vorgänger-Programmen 25th Anniversary und Judgment Rites weist Starfleet Academy nämlich so gut wie keine Adventure-Elemente mehr auf, und die Struktur des regelmäßigen Wechsels zwischen (Film-)Szenen in der Akademie und Weltraum-Missionen im Simulator erinnert ein wenig an die Teile 3 und 4 von Origins Space-Saga um Col. Blair. Was diese Programme allerdings dennoch voneinander unterscheidet, ist zum einen die „Unterrichtssituation" in der Akademie und zum anderen die höhere Komplexität der Missionen, in denen neben dem zielsicheren Einsatz von Photonentorpedos und Phasern auch Star Trek-typische Tugenden wie Diplomatie und Friedfertigkeit gefordert sind. Große Bedeutung hat in Starfleet Academy ferner der überlegte Umgang mit den Energieressourcen und der Reparatur-Crew – ein strategisches Element, das in Programmen wie Wing Commander nie in dieser Dimension zum Tragen kommt. Als Offiziersanwärter Forrester muß man die Energieverteilung in seinem Raumschiff ständig neu überdenken: Wieviel „Saft" kann ich dem Warp-Antrieb zugestehen, wieviel braucht der Traktorstrahl? Bieten die Schilde ausreichend Schutz, kann ich woanders noch etwas Energie für die Phaser abzwacken? Das sind nur einige der Fragen, die man sich in den Missionen von Starfleet Academy immer wieder neu stellen muß.



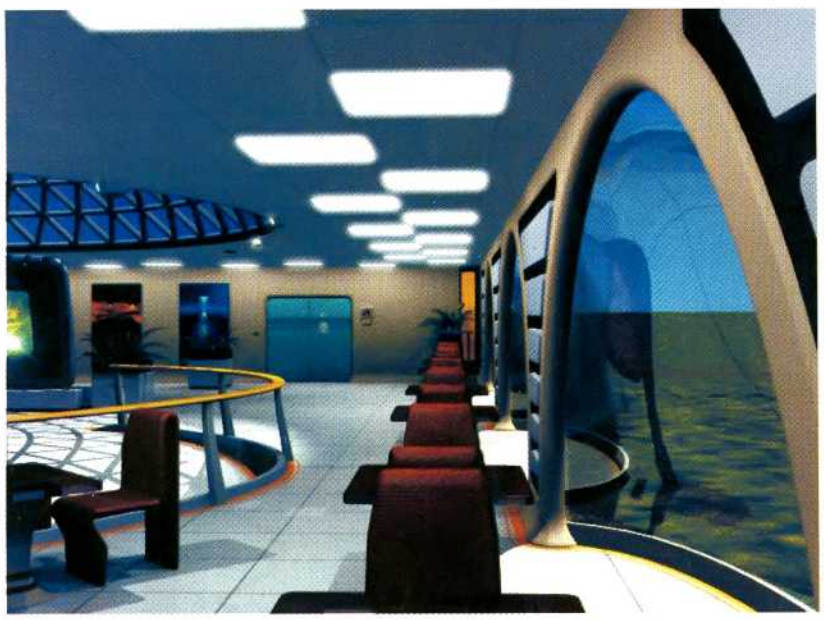
Die aufwendig 3D-gerenderten gegnerischen Raumschiffe zeichnen sich durch eine beinahe photorealistische Optik und eine bemerkenswerte künstliche Intelligenz aus.

Ein besonderes Highlight im Leben eines Kadetten: Kirks Seminare.

Faszinierend

Die Version, die uns zum Test zur Verfügung gestellt wurde, war noch nicht die Endfassung des Programms: Hier und da fehlte noch eine Filmsequenz, und die Sprachausgabe geriet ab und an ein wenig ins Stottern. Angesichts der Perfektion der fertiggestellten Teile konnte man sich jedoch bereits ein sehr gutes Bild von Starfleet Academy machen, und diverse kleine Holprigkeiten werden für die Verkaufsversion mit Sicherheit noch ausgebügelt. Die Filmsequenzen, in denen u. a. William Shatner, Walter Koenig und George Takei zu sehen sind, hinterlassen einen hervorragenden Eindruck, und sowohl die bombastische Orchestermusik von Dennis McCarty als auch die originalen Soundeffekte sorgen für authentische Star Trek-Atmosphäre. Die Simulator-Missionen können durch Abwechslungsreichtum und aufwendige Optik mit Light-Sourcing, transparenten Texturen und hohem Detailgrad überzeugen. Sein Raumschiff steuert man per Tastatur, die optional durch einen Joystick ergänzt werden kann. Gelegenheits-Trekkies seien allerdings gewarnt: Der Schwierigkeitsgrad der Missionen ist nicht zuletzt wegen der ausgefeilten Gegner-KI teilweise hammerhart, und das erforderliche schnelle Hin- und Herschalten zwischen den Konsolen der verschiedenen Crew-Mitglieder läßt sich mit Erfolg erst bewältigen, wenn einem die Tastatur-Hotkeys in Fleisch und Blut übergegangen sind.

Herbert Aichinger



In der Kadetten-Lounge der Akademie trifft sich D. Forrester zwischen den Missionen mit den Mitgliedern seiner Crew – eine gute Gelegenheit, um im ungezwungenen Gespräch den Teamgeist zu fördern.

Mindestens:	Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB, Joystick
Multiplayer:	Modem, Nullmodem, 8 Spieler im IPX-Netzwerk
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	ca. 2.000 MB/100 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Interplay
Veröffentlichung:	Oktober
Grafik:	87%
Sound:	89%
Genre:	Action/Strategie

89% Einzelspiel

91% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» In jeder Hinsicht anspruchsvolles Star Trek-Game «

Gleich mitmachen und testen!

Videos & CD-ROMs

39.95 11.-
Akte X Teil 7 – Tempus Fugit (90 Min.)
Video 907378

39.95 11.-
Dangerous Minds (94 Min.)
Video 913798

39.95 11.-
Dead Man Walking (120 Min.)
Video 910430

39.95 11.-
Eraser (109 Min.)
Video 907386

39.95 11.-
Werner - das muß kesseln (85 Min.)
Video 928010

44.90 11.50
Tele-Info Deutschland XX2
CD-ROM 099804

44.90 11.50
Power Atlas 3.0 Geografix
CD-ROM 099762

19.95 5.-
Der Mensch glasklar
CD-ROM 099812

19.95 5.-
Rally Championship
CD-ROM 544973

34.95 11.-
Independence Day (140 Min.)
Video 912626

39.95 11.-
Kondom des Grauens (118 Min.)
Video 907279

Portofreie Lieferung!

34.90 9.-
IKARUS Englisch 2.0
CD-ROM 099770

26.90 5.-
3D Home Designer
CD-ROM 099796

26.90 1.-
Hausdruckerei
CD-ROM 097428

79.95 32.-
Hugo 4
CD-ROM 537506

Sparen Sie über 100,- DM

39.95 11.-
Leaving Las Vegas (107 Min.)
Video 907477

39.95 11.-
Star Trek: Der 1. Kontakt + Making Of (131 Min.)
Videos 907451

39.95 11.-
Space Jam (84 Min.)
Video 915215

Gratis!

164.90 52.50
Die Siedler II + Mission CD
CD-ROM 539288

79.95 32.-
MDK
CD-ROM 544965

79.95 32.-
Star Trek: Deep ....
CD-ROM 541680

29.95 11.-
Rossini (110 Min.)
Video 908590

34.95 11.-
Striptease (113 Min.)
Video 908822

39.95 11.-
The Rock (124 Min.)
Video 913830

39.95 11.-
Evita (130 Min.)
Video 906974

39.95 11.-
Zwielicht (125 Min.)
Video 907345

79.95 32.-
Tomb Raider
CD-ROM 545004

39.95 10.-
Worms
CD-ROM 544981

39.95 10.-
X-Wing
CD-ROM 544999

26.90 1.-
6 Superspiele
CD-ROM 544361

Alle Videos FSK-16 frei

Alle CD-ROMs FSK-16 frei – für MS-DOS und Windows ab 486/8MB

Testen Sie völlig ohne Risiko:

• Das Test-Paket für Neumitglieder – 10 Tage risikolos testen!
Wir machen Ihnen das Kennenlernen so leicht wie möglich. Sie erhalten 3 Titel Ihrer Wahl zum Super-Preis, den großen Katalog mit über 1.000 aktuellen Angeboten, die Begrüssungsmappe mit allen wichtigen Infos rund um den Club, sowie die tolle Foto-Kamera GRATIS!

• Das Beste aus Buch, Musik & Video!
In jedem Katalog finden Sie alle wichtigen Titel aus den Bestseller-Listen und exklusive Deutschland-Premieren, die es nur im Club gibt. Natürlich gilt auch hier die 10-tägige Umtauschgarantie!

• Preisvorteile und die Geld-zurück-Garantie!
Nur im Club gibt es aktuelle Bestseller in hochwertiger Club-Ausstattung bis zu 25% günstiger als die inhaltlich gleichen Verlags-Ausgaben. Sollten Sie innerhalb von 3 Monaten eines unserer Bücher woanders in vergleichbarer Ausstattung günstiger finden, erhalten Sie Ihr Geld zurück – garantiert!

• Einkaufen nach Lust und Laune!
Suchen Sie in Ruhe zu Hause aus dem Katalog aus. Bestellen Sie rund um die Uhr – per Telefon, Fax oder Post. Und wenn es mal ganz schnell gehen soll, nutzen Sie unseren 24-Std.-Lieferservice, oder kommen Sie einfach in eine der 300 Club Filialen – eine ist auch in Ihrer Nähe!

Bertelsmann Club
Garantiert gute Unterhaltung

Mein Vorteils-Coupon

Ja, ich möchte die Bertelsmann Club-Vorteile kennenlernen, da ich zur Zeit kein Kunde beim Club bin. Schicken Sie mir für 10 Tage zur Ansicht:

Meine 3 Wunsch-Titel:
(Bitte Bestell-Nr. eintragen!)
1 ☐☐☐☐☐☐ 2 ☐☐☐☐☐☐ 3 ☐☐☐☐☐☐

Ich bezahle meine Artikel per Rechnung – **portofreie Lieferung!** Nur wenn ich meine Artikel behalte, habe ich das Anrecht auch künftig die Bertelsmann Club-Kundenvorteile zu nutzen. Dieses Anrecht gilt zunächst für 2 Jahre und verlängert sich automatisch um jeweils 1 Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich darauf verzichte. Ich erhalte 4 mal im Jahr gratis den Katalog, aus dem ich mindestens einen Artikel kaufe. Komme ich bis zum angegebenen Termin im Katalog nicht dazu, wird mir der Spitzentitel des Quartals zugeschickt.

KAUF OHNE RISIKO: Alles, was ich hier bestelle, erhalte ich für 10 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht.

X
Datum Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Coupon abschicken an: Bertelsmann Club · 33308 Gütersloh
Belieferung auch in der Schweiz und Österreich möglich.

☐ Frau ☐ Herr (bitte ankreuzen!)

Vorname Nachname

Straße, Nr. AH 02762/00416

PLZ Ort

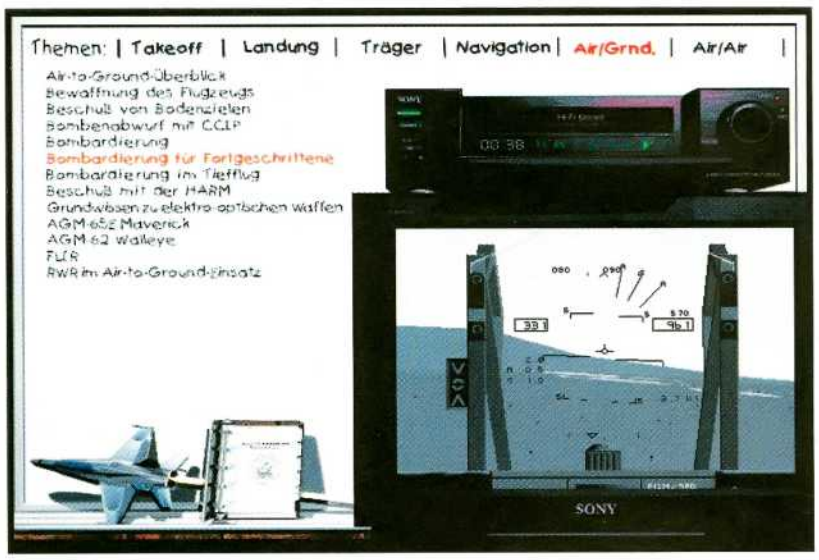
Geburtsdatum (für Informationen und Rückfragen)

Als Dankeschön fürs Testen gehört mir auf alle Fälle diese tolle Kamera mit eingebautem Blitz – auch wenn ich die vielen Vorteile des Clubs letztlich nicht nutze.

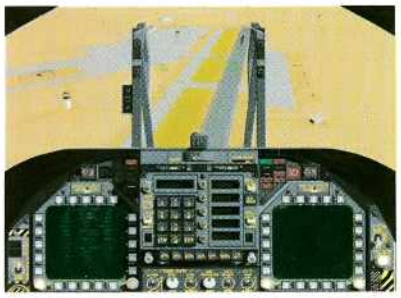
F/A 18 Hornet 3.0 • Flugsimulation

PLATTER JET

Haben Sie schon einmal am Macintosh gespielt? Der geniale Rechner mit dem stabilsten Betriebssystem der Welt tut sich schwer mit En-tertainment-Software. Eigenentwicklungen gibt es nur wenige, und kaum jemand portiert PC-Spiele auf das MacOS. Mac-Spezialist Graphic Simulations versucht es nun andersherum.



Vorbildlich für Neulinge: Alles wichtige ist per Video oder Skizze erklärt und wird in guter deutscher Synchronisation präsentiert.



Gut ablesbar erscheinen alle Instrumente. Ein Knopfdruck gibt den Blick auf Darunterliegendes frei, die Rundumsicht erfolgt nicht als virtuelles Cockpit.

Die Hornet ist ein vielseitig einsetzbarer HighTech-Kampfjet. Schade, daß die Entwickler ihm nicht eine ähnlich moderne Grafik-Engine spendiert haben.

In Zusammenarbeit mit Empire will die erfolgreiche Mac-Flugsimulation F/A Hornet in der neuesten Version die Win95-Bastion stürmen. Und auch außerhalb der PC-Welt schlägt sich gutes Design in Spielbarkeit, Bedienungsfreundlichkeit und Atmosphäre nieder. Zwar wirkt die Präsentation statisch und hat den nüchternen Charme einer Olympia-Schreibmaschine. Zugute kommt diese Aufmachung allerdings dem sehenswerten Tutorial. In Kapiteln wie Landung oder Luft- und Bodenkampf werden alle Einzelpunkte ausführlich vorgetragen und können in sechs Trainingsflügen gleich nachvollzogen werden. Hier könnte sich manch andere Simulation eine Scheibe abschneiden.

Mager: Optik und Missionen

Richtig dünn ausgefallen sind dann die eigentlichen Spielmöglichkeiten. Neben sechs Multiplayer-Missionen ist die Pilotenkarriere mit 28 Einsätzen nicht von langer Dauer. Innerhalb der Kampagne im Persischen Golf aber gibt es wenigstens Abwechslung. Mit Boden- und Luftzielen, Abfang-Missionen und Flugzeugträger-Einsätzen hat man alle Möglichkeiten, das angenehm umgesetzte Flugmodell der F/A 18 so richtig auszureizen. Für Profi-Flieger ein echtes, wenn auch kurzes Vergnügen. Während in Simulations-Hinsicht eine solide Performance geboten wird, darf man von der ursprünglichen Macintosh-Engine nicht viel erwarten. Einfarbige, platte Polygone ohne jegliche Textur formen Landschaften und Objekte. Damit ist Hornet zwar auch auf kleineren PCs recht schnell, aber eben auch unansehnlich und nicht mehr zeitgemäß.

Christian Müller

KOMMENTAR

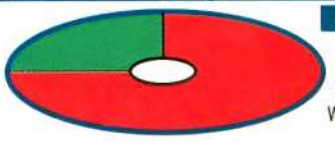
» Da werden sich wieder die Geister scheiden. Simulations-Enthusiasten freuen sich über das feine Flugmodell, Gelegenheitsspieler beginnen angesichts der öden Polygonflächen zu gähnen. Dabei bietet Hornet 3.0 gerade für letztere eine hervorragende Flugschule an. Etwas mager scheinen die 40 Missionen, besonders da ein Editor fehlt. Die 28-teilige Kampagne aber bietet viel Abwechslung. Durchaus solide, aber bei weitem kein Höhenflieger. «

Die Landung auf dem Flugzeugträger gehört zu den diffizilen Manövern, aber nach dem Tutorial geht auch das leicht von der Hand.

Mindestens:	486DX4/100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	4 Sp. Netzwerk, Modem, Kali
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	450 MB/30 MB
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Empire
Veröffentlichung:	bereits erhältlich
Grafik:	35%
Sound:	70%
Genre:	Flugsimulation

70% Einzelspiel

69% Multiplayer



» Tolles Tutorial, akkurat simuliert, veraltete Optik «

Sonderangebote

Mad News+Extrablatt	V	9,99
Ultima Underworld 1+2	A	9,99
Big Red Racing	V	24,99
Earth 2140 Data	V	24,99
Gene Machine	V	24,99
Golden Gate Killer	V	24,99
Die Fugger 2*	V	24,99
Pro Pinball-The Web*	V	24,99
Worms+Reinforcement	V	24,99
Conquerer A.D. 1086	V	29,99
Cyberstorm	V	29,99
Gene Wars	V	29,99
Kick off 97	V	29,99
Super EF 2000*	V	29,99
Time Commando	V	29,99
Warcraft 2*	V	29,99
Zork:Nemesis*	V	29,99
Ancient Empires	V	32,99
Civil War General	V	32,99
Urban Runner	V	32,99

Steel Panthers II

Schleichfahrt

Syndicate Wars	V	39,99
Lighthouse	V	45,99
Tie Fighter	A	49,99
Myst Limited Edition	V	56,99
ATF US + Nato Fighters	V	69,99
Die Siedler II Gold*	V	79,99
Total Annihilation*	V	79,99
Warlords 3	V	79,99

Angebote solange der Vorrat reicht - * lieferbar ab ca. Mitte September

VERSAND 99

...denn Computerspiele kauft man beim Spezialisten!

Tägliche Infos gibt´s bei uns im Internet

http://www.versand99.com

Neuheiten

CONQUEST EARTH

DEMONWORLD

VERSANDKATALOG

- über 1500 Spiele & Infos auf 96 Farbseiten!
- PC CD ROM
- Sony PSX
- Nintendo64

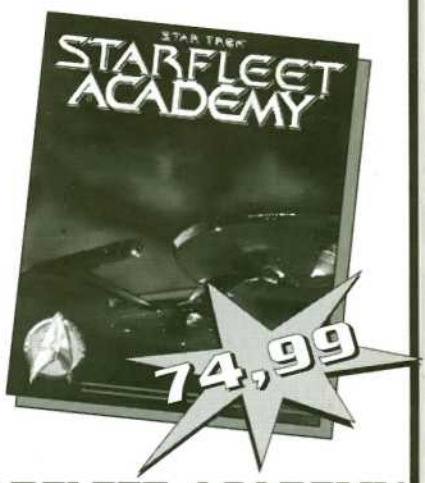
KOSTENLOS UND UNVERBINDLICH ANFORDERN!

AKTION

Have a nice day + Track Pack 84.99 DM

JEDI KNIGHT

3D Action-Knaller
ca. Anfang Oktober



STARFLEET ACADEMY

Beam me up, Scotty!

Der Versand erfolgt ausschließlich per **Nachnahme**.
Die Versand- und Verpackungskosten betragen **9.99** DM zzgl. der Zahlkartengebühr in Höhe von **3**.-DM.
Softwarebestellungen ab **250,-**DM Rechnungsbetrag liefern wir versand- und verpackungskostenfrei aus!
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale in Höhe von 20.-DM!
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Auflage.
Achtung: Ladenpreise können abweichen!

Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ⊛ noch nicht lieferbar

Bestellen Sie :

Versand 99 GmbH - Bergrather Str. 16a - 52249 Eschweiler

Bestellannahme:Mo-Fr 8.00-18.30 Uhr, Sa 10.00-13.00

Tel: 0 24 03 / 2 11 88

Fax : 0 24 03 / 3 53 51

E-MAIL: bestell@versand99.com

Joint Strike Fighter • Flugsimulation

FERNDUELL

Neue Flieger braucht das Land. Das Land ist in diesem Fall kein geringeres als Amerika, und das neue Flieger-Programm trägt den Namen Joint Strike Fighter. In Norwegen haben sich die ambitionierten Newcomer von Innerloop des Themas angenommen und präsentieren nun ihre erste Flugsimulation.

Aus der Nähe betrachtet werden große Städte wie Seoul sehr detailliert dargestellt, auch ohne eine 3Dfx-Karte.

Vom Joint Strike Fighter existieren gleich zwei Prototypen der renommierten Jet-Konstrukteure Boeing und Lockheed Martin, noch hat sich das Pentagon nicht entschieden, welche Variante davon in Serie geht. Der JSF soll als Multi-Jet der nächsten Generation mit insgesamt drei Layouts spätestens im Jahr 2005 die aktuelle Fliegerstaffel der Amerikaner ersetzen. Stealth-Technologie, die Vorbereitung für das ab 2008 geplante Warfighter-Internet via Datalink-System und spezielle Such-Laser zum Abschuß feindlicher Raketen gehören zur Grundausstattung, zudem natürlich die neuesten Waffensysteme.

Ein neues Fluggefühl?

Grund genug also für Innerloop, sich eingehend mit beiden Prototypen zu beschäftigen. Den vier dynamischen Kampagnen Korea, Kolumbien, Kula und Afghanistan spendierte man über 10 Mio. Quadratmeilen an realistischem Terrain und einen innovativen Missions-Generator. Während der in Echtzeit ablaufenden Militär-Konflikte wählen Sie selbst, mit welcher Staffel, wievielen Wingmen und wo Sie als nächstes eingreifen möchten, Ihr fliegerisches Können entscheidet über den Ausgang des Gesamtkonflikts. Tolle Idee, in der Praxis scheitern Sie aber manchmal an der verwirrenden Vielfalt der zu erledigenden Aufgaben. Antreten müssen Sie nämlich so ziemlich gegen alles, was das Militärarsenal hergibt, einschließlich 16 verschiedener Flugzeugtypen. Dogfights, Bodenattacken und Seegefechte wollen bestanden werden, wie bei modernen Jets dieses Kalibers nicht anders zu erwarten, agieren Sie dabei aber eher als Fernwaffen-Manager denn als Pilot. Während der JSF sachte auf das einprogrammierte Ziel zugleitet, können Sie durch das fünfgleisige virtuelle Cockpit jederzeit auf Radar, Satellitenkarte oder Zusatzhilfen zugreifen. Letztere würden dem Piloten sogar bei der Unterschreitung der eingestellten Mindestflughöhe sachte ins Handwerk fuschen, aber keine Angst, dieser technische Schnickschnack kann auch jederzeit abgeschaltet werden. Auch die

Wahlweise stehen Ihnen ein HUD-Display oder das bekannte virtuelle Cockpit mit gleich fünf Bildschirmen zur Verfügung.

VERGLEICH

Spielerisch gehört JSF in die Eliteklasse, grafisch kann kein anderer Flugi mithalten, daher sollten angehende Piloten hier zuschlagen.

JSF	82%
F-22 Lightning 2	82%
Jetfighter 3	80%
F-16 Fighting Falcon	80%
F/A 18 Hornet	70%

Mit Hilfe des Missions-Generators stellen Sie Ihre Einsätze mit wenigen Mausklicks zusammen.

Intelligenz der Computergegner ist einstellbar, so daß auch Anfängern der Einstieg ins Programm leichtfallen sollte.

Flug-Technik

Die selbst entwickelte Terrain-Engine der Norweger, die einen natürlichen Horizont mit kilometerweitem Ausblick realisiert, bildet das technische Kernstück der Simulation. Beachtlich, weil selbst kleinere Pentiumrechner dabei nicht völlig in die Knie gehen, JSF sich aber optisch durchaus mit der besseren Genre-Konkurrenz messen kann. Ermöglicht wird das durch die Abschaltung von Bodendetails in Abhängigkeit von der Flughöhe und Entfernung. Weit entfernte Bergketten erkennen Sie z. B. zunächst als wenige Pixel, fliegen Sie dichter heran, entstehen vor Ihrem Auge riesige Polygonlandschaften mit mehr als 1.000 texturierten Bodenobjekten in 16 Bit-Farbtiefe. Über die einfach zu bedienende Menüleiste kann die Grafikpracht übrigens jederzeit an Ihren Rechenknecht angepaßt werden. Ins Stottern gerät der JSF aber nur bei allzu dichtem Gedrängel am Himmel, was allerdings gerade bei den Korea-Einsätzen vorkommen kann. Dafür dürfen Sie sich auf 3Dfx-Support freuen und sich bei Netzwerk-Dogfights mit bis zu acht Personen schadlos halten.

Christian Bigge

Jedes der rund 150 Bodenobjekte wurde zunächst gerendert, dann texturiert. Selbst Straßenverläufe wurden nachempfunden.

KOMMENTAR

» JSF bietet eigentlich alles, was der Pilot so braucht: Wingmen-Kontrolle, freie Einsatzkoordination, ein ansehnliches Outfit, modernste Waffen, ein akkurates Flugmodell und zwei interessante, weil bis dato unbekannte Flugzeugtypen. Was wieder einmal fehlt, ist ein Storymodus. Warum müssen Flugsimulationen eigentlich immer so nüchtern sein, etwas mehr Charakter-Identifikation könnte wirklich nicht schaden. Außerdem ist der Mission-Planer etwas zu kompliziert geraten, schließlich handelt es sich hier um einen Flugi und nicht um General Pattons Taktik-Kompendium. «

Mindestens:	Pentium 100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 166MMX, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB, 3Dfx-Support
Multiplayer:	8 Sp.-Netzwerk
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	368 MB/60-165 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Innerloop/Eidos
Veröffentlichung:	September
Grafik:	86%
Sound:	75%
Genre:	Flugsimulation

82% Einzelspiel

84% Multiplayer

» Grafisch perfekt, höchst realistisch, aber keine Story «

INTERVIEW

Bei unserem Oslo-Besuch nutzten wir die Gelegenheit zu einem kurzem Gespräch mit Innerloops Chef-Programmierer Thomas Hagen.

PCA: Kannst Du uns Innerloop kurz vorstellen?

Thomas: Wir gründeten Innerloop vor eineinhalb Jahren mit sechs Leuten, die fast allesamt der norwegischen 3D-Demoszene entstammten. Wir hatten noch keinen Vertrag, bloß ein paar Ideen und natürlich die 3D-Engine, die auch bei JSF zum Einsatz kommt. Kurz vor der E3 kam es dann zu dem Vertrag mit Eidos. Vor rund sechs Monaten haben wir mit Imago fusioniert, die uns optimal ergänzen. Sie haben viel Erfahrung mit Gamedesign und grafischer Gestaltung, wir bringen die 3D-Technologie ein.

PCA: Laß uns über JSF reden. Warum habt Ihr ausgerechnet diese beiden Prototypen zum Thema Eurer Flugsimulation gemacht?

Thomas: Ganz einfach: Es gibt einfach schon viel zu viele Spiele über die F-16 oder die F-22. Außerdem sind die beiden JSF doch sehr interessant. Noch ist nicht klar, welcher von beiden in Serie geht, der Spieler kann dank des realistischen Flugmodells entscheiden, welchen Vogel er an Stelle des Pentagons wählen würde. Es gibt aber noch einen Grund: Aufgrund der Leistungsfähigkeit unserer Grafik-Engine wollten wir unbedingt Flugzeuge wählen, die nicht nur für Dogfights, sondern auch für Bodenmissionen taugen.

PCA: Warum habt Ihr Euch für einen Missions-Generator entschieden?

Thomas: Wir finden das einfach spannender. Viele Spiele verlieren nach einmaligem Durchspielen ihren Reiz. Nicht JSF, hier kann ein und dasselbe Szenario jedesmal ganz anders aussehen, je nachdem, wie gut Du bist.

PCA: Eure Grafik-Engine scheint erstaunlich leistungsfähig und schnell zu sein, dennoch unterstützt Ihr 3Dfx. Was ist denn jetzt besser, Hardware- oder Softwarebeschleunigung?

Thomas: Das Tolle an Software ist, daß Du genau das tun kannst, was Du willst, Du kannst einfach jeden Effekt generieren. Natürlich muß dann die Geschwindigkeit stimmen, aber das ist doch die große Herausforderung. Wir setzen aber große Hoffnungen in die 3D-Beschleuniger, besonders in 3Dfx. Wir haben für diese Version extra komplett neue Routinen geschrieben, um noch mehr Effekte hineinpacken zu können. Aber Du hast ja selbst gesehen, daß es auch ohne Hardwarebeschleunigung geht, oder?

PCA: Stimmt! Kannst Du uns noch verraten, was Ihr mit dieser Engine als nächstes anstellen wollt?

Thomas: Ohh! [lacht] Das möchte ich eigentlich nicht. Nur soviel: Moderne Rennspiele und Action-Adventures benutzen auch meistens 3D-Engines, oder?

PCA: Genau! Danke für das Interview.

Mit Chef-Programmierer Thomas Hagen arbeitet momentan ein neunköpfiges Team an JSF

Mass Destruction • Action

SEEK & DESTROY

Das fetzt: Die Clusterbombe pulverisiert so ziemlich alles, was sich rund um den eigenen Panzer befindet.

Manche Spiele sind wie Big Macs – sie haben zwar keinen besonders hohen Nährwert, machen aber satt und schmecken ordentlich. Ein solches Fast-Food-Game ist auch Mass Destruction. Der Titel ist Programm: Freizeitrambos dürfen nach Herzenslust alles in die Luft blasen, was ihnen in die Quere kommt.

Heiße Explosionen auf kühlem Eis bieten sich dem Spieler in den Schneeszenarios von Mass Destruction.

Nach dem lustigen Motto „Seek and Destroy" düst der Computerbesitzer mit einem von drei wählbaren Pixelpanzern, die sich in Widerstandsfähigkeit und Geschwindkeit unterscheiden, durch Wüsten, Städte und Eislandschaften. Im Rahmen von 24 Levels, die in fünf Kampagnen aufgeteilt sind, muß er bestimmte Aufträge erfüllen, die vorher in einem Missionsbriefing erläutert werden. Sein Blechungetüm hat zunächst zwei Waffensysteme mit unendlich Munition, nämlich eine 0815-Bordkanone und ein popeliges Maschinengewehr. Im Lauf der Zeit findet der Spieler wirkungsvolleres Arbeitsgerät. Dazu gehören Flammenwerfer, Granaten, Minen oder Lenkraketen, die dann richtig viel kaputtmachen können... Durchwachsen ist die KI des Spiels: Die Piloten der feindlichen Panzer haben in etwa den Intelligenzquotienten von 2,5 Pfund Kartoffeln. Wer ausreichend Abstand hält und die größere Schußreichweite des eigenen Kettenvehikels nutzt, kann die manchmal bewegungslosen und ins Leere feuernden Fahrzeuge oft seelenruhig pulverisieren. In der Praxis wird's meistens trotzdem nicht langweilig, weil fast immer mehrere Gegner um einen herumwuseln. So wollen einem Hubschrauber, Bomber, Schiffe und Düsenjets an den Kragen. Außerdem versteckt sich überall gemeines Fußvolk, das mit Panzerfäusten und Granatwerfern äußerst lästig werden kann.

In Städten muß sich das Stahlungetüm durch Straßen zwängen.

Arcade Action

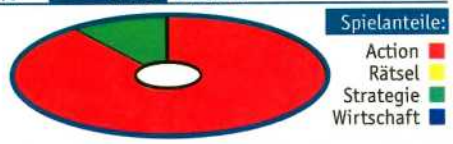
Grafisch erinnert Mass Destruction an typische Spielhallen-Ballereien und ein bißchen an bekannte Strategicals. Die VGA-Auflösung ist alles andere als bahnbrechend, aber hübsch. Der eigene Panzer sieht zwar fast wie ein übergroßer Pixel mit Rohr aus, das wird jedoch durch toll aussehende Explosionen und viele weitere liebevolle Details (Rauchfahnen etc.) locker wettgemacht. Am butterweichen Scrolling gibt es ebenfalls nichts zu meckern. Der Sound geht logischerweise klar in Richtung „Wumm-bumm" und paßt erstklassig zu den jeweiligen Waffen. Direkt von CD kommen hörenswerte Synthesizerklänge im Technogewand. Einfach und schnörkellos funktioniert die Steuerung des Kettenfahrzeugs. Die jederzeit aufrufbare und gute Übersichtskarte erleichtert die Orientierung und erläutert das Missionsziel.

Harald Fränkel

Mindestens:	Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA, SB, CD-Audio
Multiplayer:	bis zu vier Spieler im Netzwerk
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	400 MB/31 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	BMG Interactive
Veröffentlichung:	Oktober
Grafik:	70%
Sound:	69%
Genre:	Action

69% Einzelspiel

73% Multiplayer



» Schmackhaftes Fast-Food-Geballer im Spielhallenstil «

KOMMENTAR

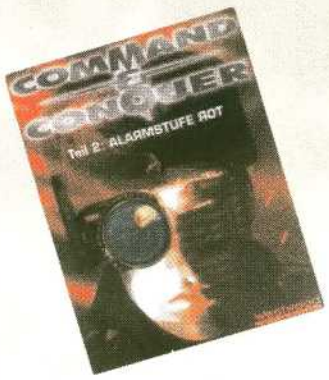
» Mass Destruction ist ein nettes Spielchen. Das „Zerstöre Treibstofftanks und hole Agenten ab"-Prinzip wechselt aber lediglich mit gnadenlos ähnlichen Aufträgen wie „Pulverisiere Ölraffinerie und rette Geiseln". So kommt es bald zu einem Motivationsengpaß. Außerdem hätte ich mir gewünscht, auch mal per Hubi oder als Fußsoldat auf Zerstörungsreise gehen zu dürfen. «

Game Express präsentiert:

RESIDENT EVIL Merchandise

Art.-Nr.	Artikel	Preis
90101	Original CWU Airforce Flight Jacket Größe L	149,- DM
90102	Original CWU Airforce Flight Jacket Größe XL	149,- DM
90103	Kapuzensweat mit Logo und Waffe Größe L	89,- DM
90104	Kapuzensweat mit Logo und Waffe Größe XL	89,- DM
90105	Shirt mit Aufdruck wie Kapuzensweat Gr. L	39,- DM
90106	Shirt mit Aufdruck wie Kapuzensweat Gr. XL	39,- DM
90107	Kragen-Shirt mit Jack und Jill Größe L	39,- DM
90108	Kragen-Shirt mit Jack und Jill Größe XL	39,- DM
90109	T-Shirt mit Jack und Jill Größe L	39,- DM
90110	T-Shirt mit Jack und Jill Größe XL	39,- DM
90111	CAP mit Resident Evil Logo	39,- DM

C & C Merchandise



Art. - Nr.	Artikel	Preis
90001	T-Shirt mit Logo Gr. L	34,90 DM
90002	T-Shirt mit Logo Gr. XL	34,90 DM
90003	Sweatshirt mit Logo Gr. L	69,00 DM
90004	Sweatshirt mit Logo Gr. XL	69,00 DM
90005	Bomberjacke mit Logo Gr. L	129,00 DM
90006	Bomberjacke mit Logo Gr. XL	129,00 DM
90007	Strickmütze mit C&C-Stick	39,90 DM
90008	CAP wie Strickmütze	34,90 DM
90009	Aufnäher	14,90 DM
90010	Rucksack	69,00 DM
90011	Uhr mit Leuchtfunktion	99,00 DM
90012	CD-Holder	24,90 DM
90013	PIN COLLECTION mit 4 Pins	29,90 DM
90014	Mousepad C&C 2	9,90 DM
90019	Mousepad Soviet	9,90 DM
90020	Mousepad Allied	9,90 DM
90021	T-Shirt mit Logo Gr. XXL	34,90 DM

Spiele-Lösungen

29,95 DM

Das gab es so noch nie!

176 deutsche Komplettlösungen von "Afterlife" über "MDK" bis zu "Zork Nemesis". Außerdem ca. 350 Cheats für beliebte Spiele der letzten 3-4 Jahre. Alle Lösungen sind ganz oder teilweise ausdruckbar, Suche nach Titel oder im aktuellen Text möglich. Diese CD ist ein absolutes Muss für jeden Spielefan!

Bei allen gutsortierten Fachhändlern oder bei

Game Express
Merchandise & More
Theodorstr. 42-54
22761 Hamburg
Tel. 040/57193333
Fax 040/57193335

Liefer- und Zahlungsbedingungen:
Alle Preise verstehen sich inklusive Mehrwertsteuer zzgl Verpackungs- und Versandkosten.
Bei einem Bestellwert über 250,- DM erfolgt die Lieferung frei Haus.
Die Lieferung erfolgt per Nachnahme.
Die gelieferten Waren können von den Abbildungen abweichen.
Lieferung solange Vorrat reicht.
Bei Annahmeverweigerungen berechnen wir pauschal 20 DM
Textilien auch bei Nichtgefallen vom Umtausch ausgeschlossen.
Versand nur in Deutschland.

Perfect Weapon • Action

KAMERASCHEU

Stanley, Superheld des 1996 erschienenen Adeline-Titels Time Commando, hat ein (geklontes) Brüderchen bekommen: Blake Hunter heißt das Kerlchen, das sich bei Perfect Weapon durch die Gegend prügeln muß.

Umzingelt: Blakes Gegner rotten sich gerne zu Gruppen zusammen und bearbeiten ihn von allen Seiten.

Hunter ist Topagent der Erde und Kampfkunstweltmeister. Weil er von Außerirdischen entführt wird, muß er sich fern der Heimat beweisen. Für den Spieler kommt es darauf an, den drahtigen Muskelmann durch fünf Welten zu steuern und sich von Location zu Location zu prügeln. Denn auf seinem steinigen Weg durch Arktis, Klosterkomplexe, Wald, Wüste und futuristische Labors wollen ihm wilde Tiere, Kung-Fu-Recken und andere Fieslinge ans Leder. Das Repertoire an Schlagvarianten ist groß und bietet einige nette Special Moves. Eine Automap hilft bei der Orientierung. Grafisch ist Perfect Weapon okay: Die gerenderten Hintergrundgrafiken passen zu den fein texturierten Polygonfiguren. Der Held verpixelt selbst aus nächster Nähe kaum und präsentiert stolz sein grimmiges Gesicht und den Waschbrettbauch.

Ja wo laufen sie denn? Nix wie raus aus dem toten Winkel.

Sound durchschnittlich

Abstriche müssen bei den Animationen gemacht werden, die flüssiger hätten sein können. Der Sound bietet durchschnittliche Kost (es klatscht halt, wenn's was vor die Backen gibt).

Kameraprobleme

Die Programmierer haben mit einer Art von Künstlicher Intelligenz gearbeitet, die sich „Behavioral Artificial Intelligence" (BAI) nennt. Mal ehrlich: Daß die Gegner aus ihren Fehlern lernen, ist kaum zu bemerken. Meist sind sie zuvor ausgeknockt. Allerdings rotten sie sich immer wieder zu Gruppen zusammen, was auf ein gewisses Maß an Köpfchen hindeuten mag.

Durch die ständig wechselnde Kameraperspektive ist das Game oft unübersichtlich, was auch auf die Steuerung negative Auswirkungen hat. Sich wie Bruce Lee aufführen, dann wegen motorischer Schwierigkeiten irgendwo hängenbleiben und „Sackgasse" brummeln – das haben wir gerne. Manchmal verschwindet Blake für Sekunden gänzlich aus dem Bild, was die Monster freut, die ihn im toten Winkel vermöbeln dürfen. Selbst die schlechtesten Kamerakinder aus „1,2 oder 3" würden ihren Job vermutlich besser erledigen. In solchen Momenten hilft oft nur, sich schnellstmöglich wieder ins rechte Licht zu rücken.

Harald Fränkel

Bei Weitwinkelaufnahmen bekommt man viel von der Umgebung zu sehen, hat aber Probleme, seinen mickrigen Kampffloh ordentlich zu steuern.

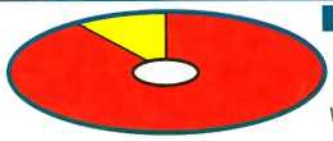
KOMMENTAR

» Perfect Weapon sieht ordentlich aus, bietet aber nur fünf (sehr lineare) Levels. Auch die Gegnervielfalt und Abwechslung läßt zu wünschen übrig. Handwerkliche Schnitzer bei der dynamischen Kamera, die sich ab und zu auch auf die Steuerung auswirken, vermiesen viel vom Spielspaß. Beat 'em Up-Fetischisten mag dies weniger stören. Mir macht Time Commando aber noch immer deutlich mehr Spaß. «

Mindestens:	Pentium 120, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	8-Sp.-IPX, 4-Sp.-TCP/IP, Seriell, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	586 MB/644 KB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	ASC Games/Elec. Arts	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 78%	Sound: 61%	Genre:	Action

60% Einzelspiel

– % Multiplayer



» Nicht so perfect, wie es auf den ersten Blick aussieht «

AOL jetzt 50 Std. gratis* testen!

{{{ **Los geht's!** }}}

Mache einfach dein Spiel! Online mit AOL.

Kennwort: Spielecheck

Ob Action-, Strategie-, Rollen- oder Adventure-Games – bei AOL findest du nicht nur Software, sondern auch Gegner. Und das weltweit. Hol dir das pure Online-Vergnügen. Also, AOL am besten gleich testen. 50 Stunden gratis* und 30 Tage ohne Grundgebühr. Internet und eMail inklusive.

Gratis-Software auf der Heft-CD-ROM

STARTE AOL. JETZT!

Wichtig: Registriernummer und Paßwort unter der CD auf der Titelseite beachten.

CD schon weg? Oder möchtest du lieber die Diskettenversion?
Einfach anrufen: ✆ **0180-55 22 0**
CH: ✆ 0848-80 10 13 • A: ✆ 01-5 85 84 85

AOL + Internet
Das bessere Programm.

Internet: http://www.aol.de

* In den ersten 30 Tagen. Du zahlst nur deine Telefongebühren.

OF3-M-PCC-38

Sonic 3D • Jump & Run

BIEDERER IGEL

Seit Jahren immer wieder die alte Leier: Es gibt kaum gute Jump & Runs für den PC. Nun werden die PC-User mit der 3D-Variante von Segas bonbonblauem Konsolen-Kultigel beglückt. Ob damit die Renn-und-Hüpf-Misere auf den IBM-Kompatiblen ein Ende hat, darf trotzdem eher bezweifelt werden.

Die Karte bietet einen Überblick über alle Zonen der Insel.

Diverse Selbstschußanlagen machen Sonic das Leben schwer.

Abgesehen von der Optik unterscheiden sich die Levels kaum.

Der ewige Kampf zwischen Sonic und seinem Erzfeind Dr. Robotnik kommt einem fast vor wie die nicht enden wollende Fehde zweier streitsüchtiger Nachbarn, und so dreht sich auch in Sonic 3D alles um deren Dauerkonflikt. Der stets energiegeladene Sonic will mit seinen beiden Freunden Tails und Knuckles lediglich der kleinen Insel Flicky Island einen Besuch abstatten, und schon stellt er fest, daß Robotnik dort bereits sein übles Werk begonnen hat. Die Flickies, kleine nette Vögelchen, haben die erstaunliche Fähigkeit, sich ungehindert zwischen verschiedenen Dimensionen bewegen zu können – außerdem verfügen sie über das Wissen, wo sich die sagenumwobenen Chaos-Edelsteine befinden. Robotnik will sich beides zunutze machen und steckt die Flickies kurzerhand in seine Roboter. Darüber hinaus installiert er auf der Insel seine neueste teuflische Erfindung: den Dimensionsring-Generator!

Natürlich geht es Sonic in den sieben Zonen der Insel primär darum, die Flickies aus Robotniks Maschinen zu befreien und in ihre Dimension zurückzuführen. Er hat es sich jedoch auch in den Kopf gesetzt, vor seinem Erzgegner die versteckten Edelsteine aufzuspüren – eine Story, die so hanebüchen ist, wie man es von einem Jump&Run fast schon erwartet...

Ohne Highlights

War Sonic 3D wegen seiner isometrischen Perspektive beim Konsolen-Release noch einigermaßen spektakulär, wird dieses Programm nun auf dem PC wohl kaum noch Begeisterungsstürme entfachen. Zunächst einmal geht es darum, pro Level die verlangte Anzahl an Flickies zu retten und genügend Ringe einzusammeln, um mit Hilfe von Tails und Knuckles in die Bonus-Stages zu gelangen, in denen die begehrten Chaos-Smaragde versteckt sind. Natürlich gibt es diverse Power-Ups und eine Reihe von Geheimräumen zu erforschen, aber im Vergleich zu Earthworm Jim oder Pandemonium! gestaltet sich das Gameplay auf die Dauer doch recht eintönig, da die einzelnen Stages kaum mit Überraschungen aufwarten. Ärgerlich ist ferner, daß sich Sonic sowohl per Tastatur als auch mit dem Gamepad nur recht ungenau steuern läßt und oft ziemlich träge auf Befehle reagiert. Auf eine besonders harte Probe wird der Spieler zudem durch das permanente Gute-Laune-Hintergrundgedudel gestellt, das sich alle paar Minuten wiederholt.

Herbert Aichinger

Grafisch wirkt Sonic 3D heute veraltet und kann in Sachen Gameplay mit aktuellen Referenzen wie Pandemonium! nicht mithalten.

KOMMENTAR

» Vielleicht sollte Sega auf dem Jump&Run-Sektor für den PC einmal etwas wirklich Neues ins Auge fassen, statt eine lieblose Konsolen-Umsetzung nach der anderen auf den Markt zu werfen: Schon Bug Too! war vor einigen Monaten eine herbe Enttäuschung, und Sonic 3D wirkt wegen seiner groben Grafik und dem 0815-Gameplay einfach nicht mehr zeitgemäß. Sonic-Fans mögen das gediegene Programm zu schätzen wissen, aber neue Freunde wird der blaue Igel mit diesem Recycling-Produkt sicher nicht gewinnen. «

Mindestens:	Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SB, Gamepad		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	580 MB/5 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Sega	Veröffentlichung:	September
Grafik:	50%	Sound:	59%
Genre:	Jump & Run		

55% Einzelspiel

– % Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Dieser Igel hat zu wenig Stacheln! «

Hint Shop
Lösungshefte

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.**
Pro Lösung **nur 14,80 DM**. Pro Sammelheft **nur 19,80 DM**.

Adresse:
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

! Ständig Neuheiten !

Händleranfragen erwünscht

3 Skulls und Ace Ventura	[redacted]	Secrets of the Luxor
7'th Guest/ 11'th Hour & C.	Indiana Jones 3 und 4	Shannara
Albion	Jagged Alliance 1 und 2	Sherlock Holmes 1 und 2
Alien Trilogy	Jewels of Oracle	Shivers 1 oder 2
Alone in the Dark 1-3 (SH)	Karma, Alien Virus, Burn C.	Simon the Sorcerer 1 und 2
Amber, Shine & Chronoma.	King's Field	Soul Blade
Anvil of Dawn	King's Quest 1 bis 7	Space Quest 1 bis 6
Ark of Time & Callahan's C.	KKND	Stadt der verlorenen Kinder
Atlantis-Das sagenhafte Ab.	Knights of Xentar	Star Trek Sammelband
Bad Mojo	Koala Lumpur & Neverhood	Star Trek - DS9 - Harbinger
Baphomets Fluch	Kyrandia 1 bis 3 (SH)	Star Trek - Generations
Bazooka Sue	Lands of Lore 1	Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Bioforge	Last Express, The	Stonekeep
Blazing Dragons	Legacy of Kain-Blood Omen	Suikoden
Casper	Leisure Suit Larry 1 - 7	Syndicate Wars
Chronicles of the Sword	Lighthouse	Talisman & Imperium Roma.
Command & Conquer	Little Big Adventure 1 oder 2	Tekken 2 & Battle Arena T. 2
Cyberia 1+2 & Wetlands	Lost Vikings 2	Thunderscape
"D", Evocation & Blown Aw.	Maniac Mansion 1 und 2	Timelapse
Diablo	Master of Orion 2	Time Gate 1: Knights Chase
Dig, The	MDK	Tomb Raider
Discworld 1 und 2	Monkey Island 1 und 2	Touché - 5. Musketier
Dragon Lore 1 oder 2	Myst, Noctropolis, Lost Eden	Ultima 7-Teil 1&2 + Forge
Dungeon Master 1 oder 2	Outlaws	Ultima 8 - Pagan
Earth 2140	OverBlood	Ultima Underworld 1&2 (SH)
Ecstatica 1 oder 2	Pandora Akte & Under Moon	Versailles 1685 & Titanic
Elder Scrolls: Daggerfall	Phantasmagoria 1 und 2	Warcraft 1+2 & Expan.(SH)
Evidence & Safecracker	Police Quest: SWAT	Warhammer-Gehörnte Ratte
Excalibur 2555 A.D.	Privateer und Rebel Assault	Wing Commander 3&4 (SH)
Exhumed (PC+PlayStation)	Realms of the Haunting	Wizardry 6 und 7
Fable	Rendezvous im Weltraum	Wizardry Adventure: Nemesis
Fade to Black	Resident Evil	Zork-Nemesis/ Return to Zork
Frankenstein-Through t.Eyes	Riddle of Master Lu	"Z"
Gabriel Knight 1 und 2	Ripper	
Golden Gate Killer	Sam & Max und Vollgas	SH=Sammelheft

Wir führen über 400 Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 9 DM
Per Vorkasse nur 4 DM
(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

Sie finden uns auch im Internet **http://www.vo.lu/Hint-Shop**

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

Die Lösungen sind für PC PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

KOMPLETTLÖSUNGEN

9. 95 DM 9.95 DM *9.95 DM* 9.95 DM *9.95 DM* 9.95 DM *9.95 DM*

Bei uns erhalten Sie *Komplettlösungen* (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. *350* verschiedene Artikel):

Ace Ventura & I have no mouth	Golden Gate Killer & Elk Moon	Schwarzes Auge 3 - 24, 80 DM
Albion	Harvest of Souls	Shivers 1
Alien Incident & Mutation of JB	[redacted]	Simon the Sorcerer 1 & 2
Alien Trilogy	I have no mouth & Ace Ventura	3 Skulls of the Toltecs
Alone in the Dark 1, 2 & 3	Indiana Jones 3 & 4	Sherlock Holmes 2
Amber & Neverhood	Jagged Alliance 1 & 2	Secrets of the Luxor
Ark of Time	Jewels of the Oracle	7th Guest & 11th Hour
Atlantis & Safecracker	Karma	Shannara
Azraels Tear	King`s Field (Playstation)	Shine
Baphomets Fluch	King`s Quest 5 & 6 oder 7	Siedler 2
Bazooka Sue	Koala Lumpur & Terra-Gon	Simon the Sorcerer 1 & 2
Bioforge & Last Dynasty	Last Express & Opera Fatal	SPQR & Stadt der verl. Kinder
Blazing Dragons (Playstation)	Legacy of Kain (Playstation)	Stadt der verl. Kinder & SPQR
Bud Tucker & Orion Burger	Legend of Kyrandia 1, 2 & 3	Star Trek 1 & 2
Casper (Playstation)	Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7	Star Trek: Generations & Evid.
Clandestiny	Lighthouse	Star Trek: Final Unity
C & C 2 + Gegenangriff	*Little Big Adventure 1 & 2*	Stonekeep
Crusader: No Regret	Maniac Mansion 1 & 2	Suikoden (Playstation)
`D` & Evocation	M.A.X.	Superspy & Versailles 1685
Daggerfall	MDK	Swagman (Playstation)
Death Gate	Monkey Island 1 & 2	Syndicate Wars
Diablo	Mutation of JB & Alien Incident	Synnergist & Affäre Morlov
Die 5. Dimension & T. Paradox	Myst	Terra-Gon & Koala Lumpur
Discworld 1 & 2	Opera Fatal & Last Express	Time Lapse
Dragon Lore 2	Orion Burger & Bud Tucker	Time Paradox & die 5. Dimens.
Drowned God	Outlaws	Tomb Raider
Dungeon Keeper	Overblood (Playstation)	Toonstruck
11th Hour & 7th Guest	Pandora Akte	Ultima (7, 8, oder Underworld)
Earth 2140	Phantasmagoria 1 & 2	Ultimate Mix
Ecstatica 1 & 2	*Privat Eye&Voodoo Kid&N.:Zone*	Urban Runner
Elk Moon Murder & GG Killer	Puppen, Perlen und Pistolen	Vandal Hearts (Playstation)
Evidence & Star Trek: Generat.	Realms of the Haunting	Versailles 1685 & Superspy
Evocation & `D	Redneck Rampage	Vollgas & Sam und Max
Excalibur (Playstation)	Rendezvous im Weltraum	*Voodoo Kid&Net:Zone&Pr. Eye*
Exhumed (PC & Playstation)	Resident Evil (Playstation)	Wizardry 6 oder 7
Fable	Rätsel des Master Lu	Wizardry Adventure: Nemesis
Frankenstein	Ripper	Woodruff
Gabriel Knight 1 oder 2	Sam und Max & Vollgas	`Z`
Goblins 1, 2 & 3	Safecracker & Atlantis	Zork Nemesis

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung nur **9, 95 DM** plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

MAGIC LINE
Inhaber: Markus Müller
Öffnungszeiten 14-18 Uhr

Ladenverkauf
Provinzstr. 60
13409 Berlin

Tel.: 030/49 99 86 06 - 07
Fax.: 030/491 17 85
Bürozeiten: Mo-Fr. 10-18 Uhr

Distributor für Österreich: KEC-Austria - Herbortg. 22/4 - 1110 Wien - Tel & Fax: 7495664
Distributor für die Schweiz: CDROM Vertrieb - Im Lindengarten 14 - 9242 Oberuzwil - Tel: 719526027

Jetzt auch im Internet: http://www.magic-line.de

Jurassic War

Zurück in die Urzeit. In einem Land vor unserer Zeit war das Leben noch hart und beschwerlich.

Hier sehen Sie die Ureinwohner im Kampf um eine Basis.

Das Ende der Eiszeit – nach einem gewaltigen Erdbeben erhob sich eine Insel aus dem Wasser, auf der in der Folge neues organisches Leben enstand. Es war die Rückkehr der Dinosaurier. In dieser neuen Version der prähistorischen Geschichte setzt Sie Jurrasic Wars von CDV Software um Jahrtausende in die Vergangenheit zurück. In einem klassischen Echtzeitstrategie-Spiel müssen Sie gegen alle möglichen Untiere der Urzeit kämpfen. Zu Beginn hat man die Wahl zwischen acht verschiedenen Urzeitstämmen, mit denen Sie grüppchenweise über einen Kartenausschnitt ziehen und dabei so viele Nahrungsmittel wie möglich einsammeln müssen. Daß dies natürlich nicht ohne Hindernisse vonstatten geht, weiß man spätestens seit Jurassic Park. Eine Besonderheit des Spieles ist es, daß Sie auch Magier erschaffen können, mit deren Hilfe das Leben der tumben Steinzeit-Heinis erleichtert wird. Jurassic War liegt im Prinzip eine witzige Idee als Gameplay zugrunde, geht aber in der Flut der Echtzeitstrategie-Spiele aufgrund der durchschnittlichen Grafik und Spielfreude unter. **Jürgen Melzer**

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	2 Sp. Modem/8 Sp. Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	220 MB/40 MB	Preis:	ca. DM 40,-
Hersteller:	CDV	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 60%	Sound: 40%	Genre:	Strategie

52% Einzelspiel — 55% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Technik wie in der Steinzeit* «

Panic Soldier

Don't panic! Diesen Rat sollte man in Anbetracht der Ausgangssituation beherzigen, denn wie sollten Sie es sonst schaffen, die Welt zu retten.

Ihre Söldnergruppe bei der Übernahme eines feindlichen Helikopters.

Als Retter der Welt werden die Panic Soldiers, eine Söldnertruppe, von Trigger Soft dazu auserkoren, die Terroristen von ihren Ressourcen und Basen mittels Kampfrobotern zu trennen. In diesem Echtzeitstrategie-Spiel übernehmen Sie die Führung der einzelnen Teams und haben im Laufe des Spiels 20 Missionen zu absolvieren. Sie sind sowohl für die Kampfesführung als auch für die Zusammenstellung und Ausrüstung der einzelnen Teams verantwortlich. Erschwert wird dies durch eine überladene und somit unübersichtliche Menüführung, bei der Sie für jeden einzelnen Auftrag die Teams neu bewaffnen und zusammenstellen dürfen. Während der Missionen bewegen Sie die Söldnertruppe über eine nicht besonders anspruchsvoll gestaltete Oberfläche mittels Maus und Tastaturbefehle. Die im deutschen Handbuch als umwerfend gepriesenen SVGA-Grafiken und der digitalisierte Sound erweisen sich als kurze 3D-Animationsszenen und ziemlich dürftige Midisongs.

Jürgen Melzer

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeropt.		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	174 MB/8 MB	Preis:	ca. DM 40,-
Hersteller:	Philips/Argonaut	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 32%	Sound: 22%	Genre:	Strategie

28% Einzelspiel — - Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Da soll man nicht in Panik verfallen?* «

Terra Inc.

Hex-Strategie gehört zu den wenigen Genres, in denen sich seit vielen Jahren kaum etwas bewegt hat. Seit gut zehn Jahren müssen sich Fansfast ausnahmslos mit Standbildern, einigen Einheiten und mäßiger KI begnügen. Terra Inc. ist ein klassisches Hex-Strategiespiel. Sicherlich steht die technische Qualität bei diesem Genre nicht im Mittelpunkt, aber bisher konnten alle erfolgreichen Vertreter auch hervorragende Grafiken und Sounds aufweisen. Fast schematische Hintergrundkarten und grobpixelige Einheiten stellen die Oberfläche dar. Auch die spärlichen Animationen und lieblos gestalteten Kampfsequenzen können nicht gerade begeistern. Schlachten und Einheiten werden von unrealistischen Soundeffekten begleitet. Einzig und allein die harten Techno-Klänge im Hintergrund dürfte Freunden dieser Musikrichtung zusagen. Inhaltlich ist das Spiel aber halbwegs akzeptabel. Unterschiedliche Missionen stellen immer wieder neue Herausforderungen dar, während die eigenen Streitkräfte zahlreicher werden und sich den Veteranenstatus erkämpfen. Allerdings läßt die Künstliche Intelligenz zu wünschen übrig, und Features wie Wetter, Munition, Treibstoff und Nebel des Kriegs fehlen komplett. Trotz des moderaten Preises von Terra Inc. sollten selbst Genreliebhaber besser auf Panzer General 3D warten. **Alexander Geltenpoth**

Anhand eines Balken wird die verbleibende Energie der kämpfenden Einheiten angezeigt.

Mindestens:	486er, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SB		
Multiplayer:	2 Spieler an einem Rechner		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	150 MB/8 MB	Preis:	ca. DM 59,-
Hersteller:	Blackstar	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 30%	Sound: 45%	Genre:	Strategie

40% Einzelspiel — 45% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Archaische Technik und arm an Features* «

BALD IST STICHTAG

dungeon KEEPER™

™WAS LANGE WÄHRT,
WIRD ENDLICH
BöSE.

© 1997 Bullfrog Productions Ltd. Dungeon Keeper, Bullfrog und das Bullfrog Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

PC CD-ROM

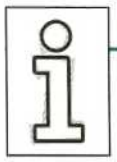
www.bullfrog.co.uk

Hinter Bäumen kann man sich unbemerkt an einen Gegner anschleichen. Allerdings bekommt man große Probleme, wenn dieser einfach einen Waldbrand entfacht.

Während Dark Reign, Conquest Earth, Starcraft und Dominion noch auf sich warten lassen, präsentiert GT Interactive schon das erste weiterentwickelte Echtzeitstrategiespiel. Es scheint ganz so, als könnte Total Annihilation damit die Ära Command & Conquer und Warcraft endgültig beenden. Doch so leicht geben sich die Klassiker nicht geschlagen.

Seit Tausenden von Jahren führen die rebellischen „Arm" einen Krieg gegen „Core", der keinen Sieger kennt. Ehemals blühende Welten fielen den ständigen Schlachten zum Opfer. Die gesamte bekannte Ga-

Total Annihilation
2. GENERATION



FEATURES DER 2. GENERATION

Sichtlinie
Das Terrain bestimmt, wie weit man in jede Richtung sehen kann. Gleiches gilt natürlich auch für alle Waffen, die direkt feuern. Gegner, die sich hinter einem Hindernis, aber in Reichweite befinden, können nicht getroffen werden. Die Geschosse mancher Einheiten fliegen allerdings eine ballistische Kurve. Hier kann ein Kameraturm das Gelände im Blick behalten und die zweite Einheit feuern.

Höhenunterschiede
Die Oberfläche der Karten ist extrem realistisch. Theoretisch gibt es unendlich viele kleine Abstufungen. Dadurch ergeben sich völlig neue taktische Möglichkeiten. Einige Einheiten können klettern und Berge erklimmen, dafür sind sie meist in der Ebene langsamer, schlechter gepanzert oder verfügen über weniger Feuerkraft. Sämtliche Höhenunterschiede sind in Total Annihilation sehr gut erkennbar.

Optionen
In TA läßt sich so ziemlich alles einstellen, von der Steuerung (Warcraft oder C&C) über Nebel des Kriegs bis hin zur realistischen oder konzentrischen Erkundung. Noch extremer sind die Möglichkeiten für Multiplayerspiele. Einheiten und Gebäude lassen sich abschalten, die Karte ist selbstverständlich vorher sichtbar, und die Startbedingungen lassen sich genau festlegen. Über Netzwerk kann man sogar nur passiv als Zuschauer eine Partie beobachten.

Einheiten-Typen
In TA wird nicht nur in Luft-, Land- und Seestreitkräfte unterschieden. Vielmehr teilt sich das Heer in die an BattleMech erinnernden K-Bots und Panzer. Jede Gruppe besitzt vergleichbare Einheiten. Ein mobiles Baufahrzeug gibt es also auch in Form eines K-Bots, Schiffs oder Senkrechtstarters. Gleiches gilt für Artillerie, Raketenwerfer und konventionelle Kanonen. Spezielle Einheiten wie Flugzeugträger, U-Boote usw. sind natürlich auch enthalten.

Künstliche Intelligenz
Abgesehen von der hohen Gegnerintelligenz reagieren auch sämtliche eigene Einheiten selbständig auf alle möglichen Probleme. Dazu gehören automatische Ausweichmanöver, Flankenangriffe, strategisch kluge Positionierung im Gelände sowie taktischer Rückzug mit folgendem Besuch der Werkstatt. Sämtliche Einheiten gewinnen außerdem, wie erstmals von Z vorgeführt, an Erfahrung. Veteranen und Eliteeinheiten sind grünen Truppen durch Taktik und Zielsicherheit überlegen.

laxis wurde ausgebeutet und für die Kriegsmaschinerie mißbraucht. Mittlerweile sind beide Seiten am Ende ihrer Möglichkeiten angelangt. Nur noch der Haß auf den Gegner treibt sie weiter. Frieden wird es erst geben, wenn entweder „Core" oder „Arm" vollständig vernichtet sind. Ähnlich lieblos wie die Vorgeschichte wird der Rest der Story behandelt. Es gibt keine Zwischensequenzen als Belohnung für bestandene Missionen. Letztendlich fehlt sogar die Sprachausgabe im Spiel komplett. Gerade diese Elemente erreichten die unglaublich tiefe Atmosphäre von Command & Conquer oder Warcraft. Was übrig bleibt, ist der gesamte strategische Spielinhalt, und der kann sich durchaus sehen lassen.

Nach einer feurigen Explosion fliegen Trümmerteile quer über den Bildschirm. Zerstörte Einheiten und Gebäude hinterlassen einen Schrotthaufen, der recycled werden kann.

Spezialisiert

Total Annihilation enthält ein absolut neues Ressourcensystem, das Sammler bzw. Transporter unnötig macht. Es gibt zwei Rohstoffe, die für sämtliche Bauvorhaben benötigt werden. Metall wird in Minen gefördert, die sich über unerschöpflichen Vorkommen errichten lassen. Energie hingegen kann in jedem Kraftwerk gewonnen werden. Anders als in C&C verbrauchen in Total Annihilation neben den Gebäuden auch manche Einheiten Energie, und zwar nur, wenn sie auch wirklich bestimmte Tätigkeiten ausüben. Beide Ressourcen können nur bis zu einer bestimmten Kapazität gespeichert werden, ansonsten muß man weitere „Silos" errichten. Einmal vorrätig, liegen die Rohstoffe global vor, so daß auch weit entfernt davon errichtete Bauwerke davon profitieren. Der Spieler kann sich also vollständig auf das eigentliche Spiel konzentrieren.

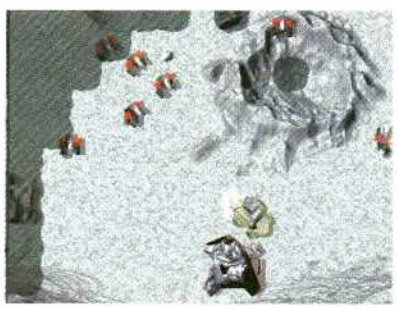
Veredelt

Für jeden der vier Einheitentypen wird eine eigene Fabrik benötigt. In der Produktionsstätte darf dann eine mobile Baueinheit hergestellt werden, die wiederum eine verbesserte Fabrik errichten kann. Nachdem Upgrades auf diese Art und Weise umständlich sind und viel Zeit in Anspruch nehmen, wird sich jeder Spieler zu Beginn eines Szenarios auf einen Einheitentyp spezialisieren. Schon allein aus diesem Grund ergeben sich zahlreiche strategische Möglichkeiten, da Einheiten abhängig vom Terrain die besten Resultate erzielen. In den Szenarien gegen den Computer wird man einfach die Umgebung genau studieren, bevor man sich für K-Bots, Panzer, Flugzeuge oder Schiffe entscheidet. Im Gegensatz zu allen anderen Echtzeitstrategiespielen bleibt Total Annihilation bis zur letzten Minute spannend. Für gewöhnlich steuert man nämlich auch einen Commander, der als stärkste Kampfeinheit, kleiner Ressourcengenerator, Recyclinganlage und mobiles Baufahrzeug in einem auftritt.

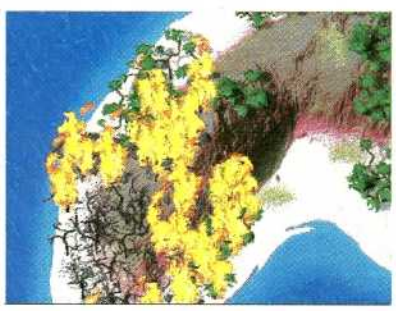
High-Tech

Richtig Spaß macht TA aber nur durch die nahezu perfekte Grafik. Wunderschön gerenderte Karten, liebevoll animierte Einheiten und großartige Spezialeffekte suchen ihresgleichen. In Auflösungen von 640x480 bis hin zu 1200x1024 Bildpunkten behält man den Überblick und erkennt trotzdem noch alle Details. Das Geschehen wird passend mit realistischen Soundeffekten untermalt. Im Hintergrund spielt klassische Musik, die ordentlich Dynamik in das Spiel bringt. Als erstes Echtzeitstrategiespiel unterstützt TA 10 Spieler im Netzwerk. Allerdings wird dann ein P166 mit 48 MB RAM benötigt.

Alexander Geltenpoth



Auf den Boden des Kraters könnte man nur vom Rand oder einem hohen Berg aus sehen.



Brände breiten sich in Total Annihilation bevorzugt in Windrichtung und bergauf aus.

VERGLEICH

In puncto Grafik ist TA den älteren Klassikern des Genres weit überlegen. Alarmstufe Rot und Warcraft können aber durch Zwischensequenzen, Sprachausgabe auch im Spiel und angepaßte Hintergrundmusik eine viel dichtere Atmosphäre aufweisen. Bei einer Einheitenvielfalt von weit über 100 kann keiner der anderen Genrevertreter mithalten. Gleiches gilt für KI und Abwechslungsreichtum durch Features. Damit setzt sich Total Annihilation an die Spitze der militärischen Echtzeitstrategiespiele und verweist selbst ein Alarmstufe Rot auf den zweiten Platz.

Total Annihilation	**86%**
Alarmstufe Rot	**85%** *(abgewertet)*
KKND	**84%** *(abgewertet)*
Warcraft 2	**84%** *(abgewertet)*
Z	**84%** *(abgewertet)*

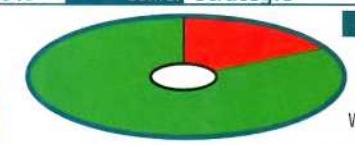
KOMMENTAR

» Inhaltlich ist Total Annihilation geradezu perfekt. Steuerung, KI, Ressourcenmanagement und die Optik stellen alles vergleichbare in den Schatten. Besonders der Mehrspielermodus wurde mit allen Raffinessen umgesetzt. Leider gibt es trotzdem einige kleinere Mängel, die allen Genrefreaks herzlich egal sein dürften. TA ist zu steril und kann nicht die Atmosphäre von Warcraft oder C&C erreichen. Davon abgesehen gibt es keinen Grund, warum Sie sich Total Annihilation nicht sofort kaufen sollten. «

Mindestens:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio		
Multiplayer:	8-Sp.-IPX, 4-Sp.-TCP/IP, Seriell, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	350 MB /25 MB	Preis:	DM 100,-
Hersteller:	GT Interactive	Veröffentlichung:	September ´97
Grafik:	89%	Sound:	80%
Genre:	Strategie		

86% Einzelspiel

90% Multiplayer



» Spitzentechnik, das pure Echtzeitstrategievergnügen «

Beasts & Bumpkins • Strategie

IDYLLISCH

Im Königreich Lokydore ist der Dämon los. Seit der Monarch Rolander XII einen Pakt mit dieser finsteren Macht schloß und kurz darauf verstarb, terrorisieren Untote und Wölfe das Land. Nur Lord Mildew könnte durch geschicktes Wirtschaften und überlegene militärische Führung das Königreich noch retten.

Jeden Herbst reift das Korn auf den Feldern und wird von der Bevölkerung geerntet. In der Bäckerei steht dann Brot zur Verfügung.

In den späteren Szenarien kommen neben den Wölfen und den Zombies auch Dämonen vor, die sehr schwer zu besiegen sind.

Was sich auf den ersten Blick wie die Vorgeschichte des x-ten Echtzeitstrategiespiels anhört, entpuppt sich als innovativer WiSim-Strategie-Mix. Im Vordergrund steht dabei der Aufbau kleiner Städte, die in jeder Beziehung autark und wehrhaft sind. Gar nicht so einfach, wenn man bedenkt, daß man jedes Szenario im allgemeinen mit weniger als 20 Frauen, Männern und Kindern beginnt. Zuerst muß die Versorgung mit Brot, Eiern, Milch, Wasser und Apfelmost sichergestellt werden, denn hungrige Bauern haben keine Lust zu arbeiten und sich fortzupflanzen und sterben eventuell frühzeitig. In Beasts & Bumpkins ist die Landbevölkerung sehr sensibel. Solange die Privatsphäre nicht gewahrt ist, wird kein Gedanke an Nachwuchs verschwendet. Jedes Pärchen will also seine eigene Hütte. Unbeschäftigte Landbewohner kümmern sich im Herbst automatisch um die Felder und bringen das Korn zur Bäckerei.

In der Nacht zieht sich die Bevölkerung in die Hütten zurück.

Neue Bauwerke sowie ein Pferch für die Rindviecher werden von Männern errichtet, die Kühe von den Frauen gemolken. Lautstarke Kommentare teilen dem Spieler jederzeit mit, daß auch wirklich alles nach Plan läuft.

Frohes Schaffen?

Durch einige Gebäude kann das Bauernvolk trainiert werden. Daraus ergibt sich aber auch ein Problem, denn diese Spezialisten gehen keiner gewöhnlichen Arbeit mehr nach und pflanzen sich auch nicht mehr fort. Auf ihrem Gebiet sind sie aber höchst effektiv. Auf Baumeister kann man vielleicht noch verzichten, aber Priester, Zauberer, Bogenschützen und Ritter werden dringend benötigt, da ihre Fähigkeiten einzigartig sind. Um das beschauliche Dorf schleichen nämlich Wölfe, Zombies, riesige Insekten und ähnlich bösartige Kreaturen. Die einzelnen Szenarien sind interessant aufgebaut und fordern den Spieler kontinuierlich zu Höchstleistungen. Witzige Animationen und die ulkige Sprachausgabe verleihen Beasts & Bumpkins seinen besonderen Reiz. Grafisch entspricht das Spiel leider nicht mehr ganz dem heutigen Standard. Zudem ist die Spieloberfläche sehr umständlich zu bedienen und schränkt die Aktionsfreiheit ein. Davon abgesehen bietet Beasts & Bumpkins ein unterhaltsames und fesselndes Spielerlebnis.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

» Trotz einiger Mängel ein wirklich schönes Spiel. Mit der leicht veralteten Grafik kann man sich schon wegen der putzigen Animationen abfinden. Richtig schmunzeln mußte ich bei der Sprachausgabe. Warum EA nur eine so umständliche Steuerung zuwege brachte, ist mir ein Rätsel. Ansonsten hätte Beasts & Bumpkins nämlich das Zeug zu einem Topspiel. «

Mindestens:	Pentium 75, 16 MB, Quad-Speed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	230 MB/40 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 65%	Sound: 78%	Genre:	Strategie

72% Einzelspiel — **-** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Gerade noch ein gelungener Genremix mit Witz «

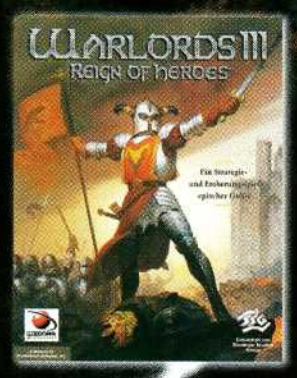
Das Imperium ist gefallen, Chaos regiert das Land.... und acht mächtige Warlords rüsten sich zum letzten Kampf

" ...hoher Suchtfaktor... "
PC Power - August 1997

WARLORDS™ III
REIGN OF HEROES™

Ihre Aufgabe ist es, das Imperium aus den Trümmern des von Untoten zerstörten Landes Etheria wiederaufzubauen. Vereinigen Sie geschickte Kampfstrategien und mächtige Zauberkünste, um zum mächtigsten Warlord aller Zeiten zu werden oder Sie werden unter den Stiefeln Ihrer Feinde zu Staub getreten!

- *Ihre Feinde überwachen alle Kampfaktivitäten mit einer ausgefeilten künstlichen Intelligenz und entwickeln überlegene Strategien, um Sie zu besiegen oder versuchen, Sie mit dem ausgeklügelten Diplomatie-Modus hinzuhalten*
- *Der neuartige simultane Bewegungsmodus zeigt alle Spielzüge in Echtzeit über Internet, Modem, IPX Netzwerk oder e-mail*



- *Erleben Sie umwerfend detailreiche Grafiken, Länder und Landschaften*
- *Das Multiplayer-Spiel wird für bis zu acht Spieler durch die Red Orb Zone, den Internet Service von Red Orb Entertainment, unterstützt*
- *Viele individuell konfigurierbare Spieloptionen und die zufallsgesteuerte Erschaffung von Landschaften ermöglichen es Ihnen, in unendlich vielen neuen Szenarien rundenbasiert zu kämpfen*
- *Als weitere neue Features gibt es über 80 animierte Krieger und mehr neue Zaubersprüche und Kampfberichte als jemals zuvor*

Stellen Sie sich dem Kampf

PC CD-ROM
WINDOWS 95

© Copyright 1997 Strategic Studies Group. Alle Rechte vorbehalten. Warlords ist ein Warenzeichen der Strategic Studies Group. Reign of Heroes, Red Orb Entertainment, Red Orb Zone und Broderbund sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Broderbund Software, Inc. Alle weiteren Firmen- und/oder Produktnamen sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.

Erhältlich ab August 1997 www.warlords3.com

Incubation • Strategie

MEN IN RED

Inkubation, die; das Sichfestsetzen von Krankheitserregern im Körper, auch kurz für Inkubationszeit (Zeit von der Infektion bis zum Ausbruch einer Krankheit). Soviel sagt der Duden zum Titel des neusten rundenbasierenden Strategiespiels von Blue Byte. Bereits nach kurzem Anspielen mußten wir feststellen, daß die Inkubationszeit extrem kurz ist und sich der Spielspaß tatsächlich wie eine Seuche ausbreitet.

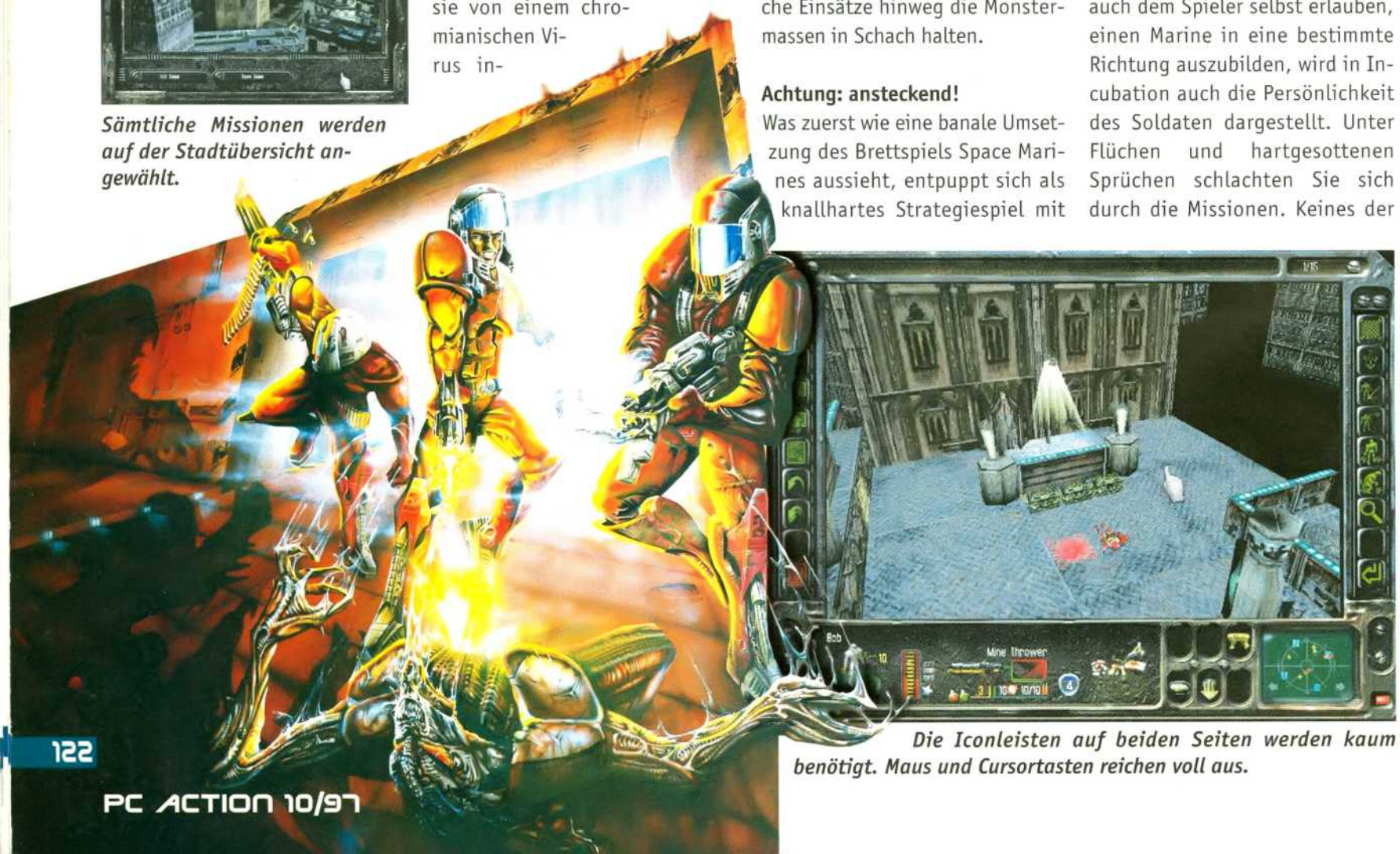
Solange kein direkter Sichtkontakt zu den Aliens besteht, werden diese nur als grüne Säule durch den Radar dargestellt.

Die Battle Isle-Saga hat mittlerweile ja schon Staub angesetzt und ist bestenfalls noch Genrefreaks ein Begriff. Stört aber nicht weiter, denn abgesehen davon, daß Incubation im gleichen Universum spielt, gibt es keine weiteren Parallelen. Incubation ist auch kein Kriegsspiel im herkömmlichen Sinn. Auf der chromianischen Kolonie auf Scayra ist der Schutzschild ausgefallen, der die Kolonisten hermetisch vom Rest des Planeten abschirmte. Eigentlich kein Problem, die einzigen Lebewesen auf Scayra sind nämlich unterentwickelt und sehr friedlich. Zumindest bis sie von einem chromianischen Virus infiziert werden und sich in eine unüberschaubare Horde menschenfressender Bestien verwandeln. Sie gehören zu einem Trupp Space Marines, die für den Schutz der Kolonisten zuständig sind. Ihr Squad aus nur drei leichtbewaffneten Soldaten muß über zahlreiche Einsätze hinweg die Monstermassen in Schach halten.

Sämtliche Missionen werden auf der Stadtübersicht angewählt.

Achtung: ansteckend!

Was zuerst wie eine banale Umsetzung des Brettspiels Space Marines aussieht, entpuppt sich als knallhartes Strategiespiel mit soviel Liebe zum Detail, daß selbst Strategieverächter sich dafür begeistern können. Nach einigen Missionen entdeckt man ganz individuelle Charakterzüge bei seinen Schützlingen. Abgesehen von unterschiedlichen Fähigkeiten und Erfahrungen, die es auch dem Spieler selbst erlauben, einen Marine in eine bestimmte Richtung auszubilden, wird in Incubation auch die Persönlichkeit des Soldaten dargestellt. Unter Flüchen und hartgesottenen Sprüchen schlachten Sie sich durch die Missionen. Keines der



Die Iconleisten auf beiden Seiten werden kaum benötigt. Maus und Cursortasten reichen voll aus.

CHARAKTERE

Jeder Marine verfügt über eine Reihe von Fertigkeiten, die er sich aneignen kann. Erfahrung wird durch das Töten von Aliens gesammelt. Je erfahrener ein Soldat schon ist, desto weniger lernt er aus zusätzlichen Abschüssen. Dieser Umstand bringt neue Einheiten schnell auf den gleichen Stand des Rests der Truppe. Ohne technisches Wissen und die passenden Fähigkeiten kann bestimmtes Material nicht eingesetzt werden. Dazu gehört zum Beispiel Mechanik, leichte Waffen, schwere Waffen und Erste Hilfe. Über die Missionen hinweg wird man also eine Truppe ausbilden, die Spezialisten auf jedem Gebiet enthält, um sämtliche Waffen auch wirklich einzusetzen. In den Szenarien findet man des öfteren Ausrüstungspunkte, die man an diversen Plätzen gegen bessere Waffen, Rüstungen und sonstige nützliche Gegenstände eintauschen kann.

35 Szenarien läßt sich jedoch nur mit brutaler Waffengewalt lösen. Nur taktisch überlegtes Handeln rettet vor den zahlenmäßig und physisch überlegenen Scay'Ger. Hierin liegt auch der einzige mögliche Kritikpunkt. Die Monster stürmen hirnlos und ohne Rücksicht auf Verluste den Marines entgegen. Auf eine besonders gute KI hat Blue Byte keinen Wert gelegt. Um so deutlicher kann dafür der Spieler seine strategische Überlegenheit beweisen.

Suchtfaktor

Die Marines werden dabei über quadratische Bodenplatten geleitet. Natürlich kann man in jedem beliebigen Winkel seine Waffen abfeuern, aber nur in den vier Himmelsrichtungen laufen. Deckung, teilweise Deckung, Entfernung, Können des Schützen, Panzerung des Ziels, Zustand der

VERGLEICH

Von allen rundenbasierenden Strategiespielen verfügt Incubation über die beste Technik. Unerreichte Grafik, realistische Soundeffekte, phantastische Hintergrundmusik und eine Sprachausgabe, die der von Deadly Games ebenbürtig ist. Aber auch strategisch ist das Spiel allen vergleichbaren Titeln weit überlegen. Dem hat ein X-COM 3 bestenfalls die halbherzige Wirtschaftskomponente entgegenzusetzen. Trotz all dieser Features bleibt Incubation leicht zu steuern, ganz im Gegenteil zu Wages of War. Kurz gesagt, es setzt neue Maßstäbe und ist ab sofort die neue Referenz.

Incubation	*92%*
X-COM 3 – Apocalypse:	*82%*
Jagged Alliance 2 – Deadly Games:	*81%*
Wages of War:	*65%*

Dieser Alien besitzt eine undurchdringliche Frontpanzerung.

Alle Preise: Stand 1.9.97

Upgrade AMD 233K6 798.-
Mainboard mit Cache + Prozessor + Lüfter gejumpert + probegelaufen mit Einbauanleitung
iP 200MMX 698.-
So wir aus Ihrem „Alten" ein Neuer!
Andere 586-Upgrades: ab 298.-

Matrox **Mystique2** 4MB 248.-

CPUs
iP-MMX
166 328.-
200 548.-
233 848.-
AMD K6
166 298.-
200 398.-
233 598.-
Pentium2
233 1.298.-
Cyrix/IB
M
166+ 148.-
200+ 178.-
M2 / MX

Arbeitsspeicher
Tagespreise!
EDO 8 MB 58.-
16 MB 118.-
32 MB 248.-
DIMM 16 MB 148.-
32 MB 298.-

Diamond Monster 328.-
HerculesStingray 478.-
Diamond Stealth ab 58.-
3D EDO ab 98.-
Fire GL1000 8MB 498.-
Miro ab 78.-
ATI ab 88.-
Andere Grafikkarten a. A.

Festplatten
IDE ab 298.-
2 GB ab 348.-
3 GB ab 398.-
4 GB ab 498.-
6,5GB 698.-
SCSI - HDD ab 398.-
Zip, Streamer, Wechselplatten a. A.

CD-ROM 128.-
20x ab 158.-
24x ab 178.-
SCSI ab 198.-
Brenner 598.-
Phillips 2600
HP/Teac/Yamaha ab 698.-
CD-Rohlinge ab 4.80

Mainboards
Asus - Gigabyte - QDI
z.B. 512kB 233MHz PS/2 DIMM PCI 148.-
Sound ab 48.-
Soundblaster ab 118.-
64 AWE ab 198.-
64 AWE Gold 348.-
Adlib ASB64 4D 278.-

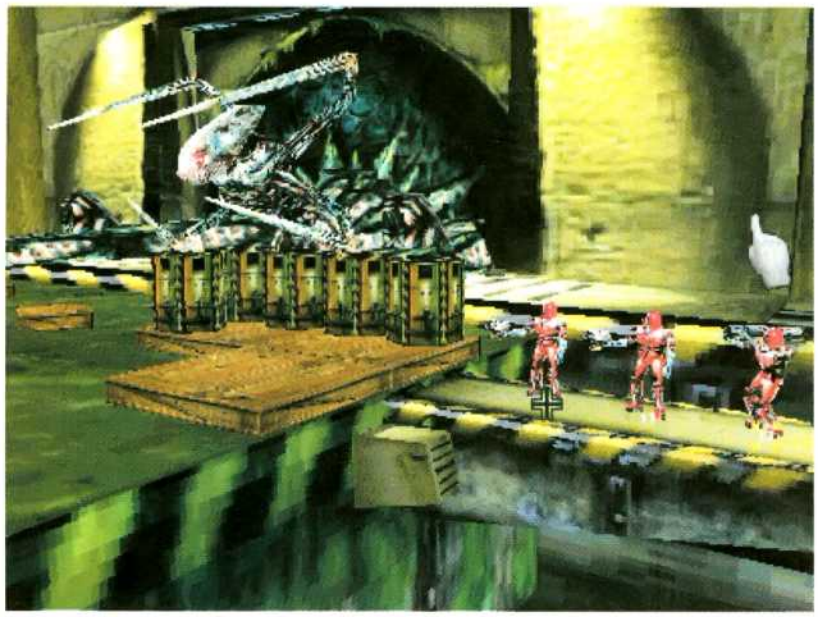
SCSI-Controller ab 138.-
Lautsprecher ab 38.-
Gehäuse ab 98.-
Modems ab 98.-
Diskettenlw. ab 38.-
Netzwerkkarten ab 48.-

Monitore 15" 498.-
Drucker ab 298.-
Scanner ab 198.-
TV-Karten ab 198.-

Alle Teile mit Einbauanleitung + 10 Tage Rückgaberecht + 6 Monate Garantie
Gesamtpreisliste gratis!
Tagespreise erfragen!
Angebot freibleibend solange Vorrat

Call, Plug & Play!
compUstore
Beratung, Bestellung, Service: Tel 08 80 73 10 Mo-Sa 8-20h
Hardware-Versand D-86911 Diessen am Ammersee Fax 088 078 953
Alle Angebote lt. unseren AGB zzgl. 18.- Versand Annahmeverweigerung: 18.- +5% vom Warenwert

Ausrüstungspunkte lassen sich oft zwischen den Missionen gegen neue Waffen, Rüstungen, Verbandskästen und sonstiges Gerät tauschen.



Dieses riesige, spinnenartige Wesen ist nur einer von vielen übergroßen Endgegnern. Da nützt auch der Minenwerfer nichts mehr.

Waffe und des Schützen und einige andere Kleinigkeiten werden in Incubation berechnet, um Trefferchance und Schaden festzustellen. Das verwendete System funktioniert brillant, da der Zufallsfaktor absolut unerheblich ist. In den allermeisten Fällen wird man eine Mission nur dann nicht schaffen, wenn man strategische Fehler begangen hat. Wer Incubation auf Anhieb (ohne Laden und Speichern) und ohne Hintergrundinformationen durchspielt, ist ein Genie. Selbst wenn man etliche Szenarien immer wieder spielen muß, macht es eine Menge Spaß. Ohne zu murren, startet man einen längst gelösten Auftrag noch einmal, nur weil man zwei Missionen später etwas Neues gelernt hat und auch die alten Missionen perfekt ausführen will. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr anspruchsvoll, was sich in diesem Fall aber spielspaßfördernd auswirkt. Für Abwechslung sorgen zahlreiche unterschiedliche Monster, Schalter, bewegliche Bodenplatten, explosive Fässer und dreidimensionale Karten.

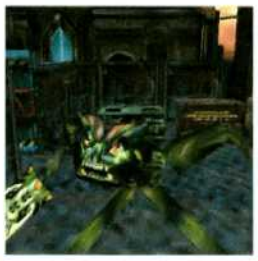
Vorsprung durch Technik

Einzigartig und unerreicht wird Incubation erst durch die Grafikengine von Extreme Assault. Das Spielfeld läßt sich aus mehreren Perspektiven unter die Lupe nehmen. Egal ob Sie die Vogelperspektive oder eine der isometrischen Ansichten bevorzugen, die imaginäre Kamera läßt sich darüber hinaus frei bewegen. Selbst in den aufwendig gestalteten Missionen geht so der Überblick nicht verloren. Nebenbei darf auch im Stil eines 3D-Shooters die Perspektive eines Marines gewählt werden. Sehr praktisch, wenn man nicht genau weiß, ob das potentielle Ziel teilweise durch Deckung geschützt wird. Bei bestimmten Aktionen, wenn etwa ein neues Monster auftaucht, eine Tür geöffnet wird oder sich durch einen betätigten Schalter automatisch Plattformen verschieben, wird noch eine weitere Perspektive gewählt, die speziell das Geschehen darstellt. Die hohe Auflösung und die spektakulären Spezialeffekte, Explosionen und Kugelhagel vollenden den optischen Genuß. Passend dazu knattern die Sturmgewehre, und die Marines brüllen und kommentieren ihre Handlungen. Die Hintergrundmusik fügt sich wie ein Mosaikstein in die phantastisch generierte Atmosphäre ein und verleiht ihr eine ganz eigene Dynamik.

Alexander Geltenpoth

DIE SCAY'GER

Alle paar Missionen tauchen neue, unbekannte Scay'Ger auf, die über andere Eigenschaften verfügen. Für gewöhnlich hat man in solchen Szenarien ganz schlechte Karten. Bis man merkt, was dieses neue Ungetüm für Fähigkeiten hat und wie es sich verhält, stirbt das halbe Squad. Die eine Spezies ist irrsinnig schnell, eine weitere kann springen, der nächste Scay'Ger hat herausgefunden, wie man Waffen benutzt, ein vierter vergiftet oder besitzt eine unzerstörbare Frontalpanzerung. Auf dem Radar wird jedoch nur angezeigt, wo ein Scay'Ger steht, aber nicht, welchen Typs er ist. Man kann sich nur auf alle Eventualitäten einstellen...



KOMMENTAR

» Es kommt wirklich selten vor, daß mich ein Computerspiel bis spät nach Mitternacht vor den Bildschirm fesselte. Kein Problem für Incubation. Dieses Spiel ist fast perfekt. Erstklassige Technik, ausgezeichnetes Missiondesign, und über die Charakterentwicklung der Marines werden sogar noch einige Rollenspielelemente integriert. Die simple Bedienung macht jede Anleitung unnötig. Selbst der Schwierigkeitsgrad nimmt im Lauf des Spiels genau im richtigen Maß zu, denn man findet immer wieder neue Tricks und Taktiken heraus, um den Anforderungen gewachsen zu sein. Durch die dichte Atmosphäre versetzt man sich komplett in das Spiel und kann gar nicht mehr aufhören. Schade, daß nach 35 Missionen alles vorbei ist! «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, 3Dfx		
Technik:	SVGA, CD-Audio		
Multiplayer:	4 Sp. Internet, Netz, Email, Hotseat		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	125 MB/50 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Blue Byte	Veröffentlichung:	17. Oktober
Grafik:	91%	Sound:	89%
Genre:	Strategie		

92% Einzelspiel

92% Multiplayer

» Die neue, unübertroffene Referenz, Spielspaß pur! «

Clubmanager 97/98

Attic genießt durch die DSA-Rollenspiele einen guten Ruf in der Spielelandschaft. Nun versuchte man sich an einem Fußballmanager...

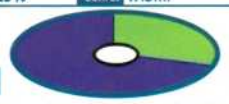
An die Abwesenheit von Originalnamen haben sich Kicker-Fans mittlerweile gewöhnt.

...und riskiert dabei, viel Ansehen zu verlieren. Um es auf den Punkt zu bringen: Der Club manager 97/98 taugt allenfalls als Forschungsobjekt für Spiele-Historiker, ist aber heutzutage weder technisch noch spielerisch konkurrenzfähig. Bis auf die Standardfeatures Transfermarkt, Training, Aufstellung, Eintrittsgelder, rudimentärer Stadionausbau und Juniorenspieler herrscht beim Clubmanager optionale Ebbe, dem Gebotenen fehlt es dabei oft noch an Tiefe. Auf der Habenseite verbucht Attic mit viel gutem Willen noch den 4-Spieler-Modus, ein paar halbgare Statistiken und sechs simulierte, nationale Ligen, das war's. Grafisch fiel man trotz SVGA in selige Amigazeiten zurück, Sound ist so gut wie nicht vorhanden, die Spieldarstellung Marke Ball-hüpft-aus-der-Sicht-von-oben-über-Spielfeld höchst unattraktiv. Schwamm drüber, so ein Ausrutscher kann passieren. Hoffen wir mal, daß die Versionsnummer 97/98 nicht auf einen Nachfolger hinweist.

Christian Bigge

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	4 Spieler an einem PC
Handbuch:	deutsch — Sprache: deutsch
CD/HD:	140 MB/15-60 MB — Preis: ca. DM 60,-
Hersteller:	Attic — Veröffentlichung: erhältlich
Grafik: 25%	Sound: 15% — Genre: WiSim — Spielanteile:

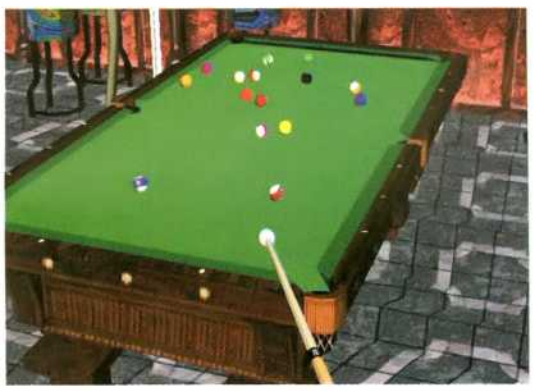
36% Einzelspiel **42%** Multiplayer



» Archaisches Gekicke ohne Flair – ein Eigentor «

ProPool 3D

Eine ruhige Kugel geschoben haben offensichtlich die Programmierer, als sie das Billardspiel Pro Pool 3D fabrizierten.



Sieht nicht schlecht aus, hat aber Macken und ist alles andere als professionell: ProPool 3D.

Die Ansätze sind nicht schlecht: Man darf in einer Spielhalle, in einem Wohnzimmer, in einer Bar oder in Turnieratmosphäre sein Geschick beweisen. Acht Pool-Billard-Varianten und etliche Tische sind im Programm integriert. Die 3D-Grafik macht es möglich, den Blickwinkel frei zu bestimmen. Hier beginnt das Trauerspiel: In der höchsten Auflösung gerät ein Pentium 200 MMX ins Schwitzen. Während der Stöße verschwindet auch noch das vorher gewählte Zimmer. Eine Funktion, mit der der Lauf der Kugeln demonstriert werden soll, ist unsauber programmiert: Nicht nur die kleinen Bällchen ziehen ihre bunten Streifen über den Filz, selbst die Queues vermehren sich auf wundersame Weise, und der Tisch löst sich bei Mausbewegungen in einen Farbbrei auf. Das sieht etwa so aus, als habe Picasso im Rausch gemalt. Warum der Hersteller teilweise Regeln verwendet hat, wie sie in irgendwelchen Spelunken in den USA üblich sind, bleibt ein Geheimnis. Anfänger haben es schwer, weil die Erläuterungen der Poolvarianten nur in einem englischen Readme-File erläutert werden. Ohne diese Macken hätte es vielleicht zu einer 50er-Wertung gereicht.

Harald Fränkel

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 166
Technik:	SVGA/VGA, Soundblaster, CD-Audio
Multiplayer:	Zwei Spieler an einem PC
Handbuch:	deutsch/englisch — Sprache: deutsch
CD/HD:	28 MB/21 MB — Preis: ca. DM 100,-
Hersteller:	Headgames — Veröffentlichung: erhältlich
Grafik: 65%	Sound: 52% — Genre: Action — Spielanteile:

29% Einzelspiel **33%** Multiplayer

» Gute Ansätze, Seitentasche aber trotzdem verfehlt «

Waterworld

Bei der Programmierung des Echtzeitstrategiespiels sind wohl ähnlich große Probleme aufgetreten wie bei den Dreharbeiten des Films.

Die einzelnen Plattformen der Inseln und Schiffe sind absolut lieblos gestaltet.

Eigentlich läßt sich die zweijährige Verspätung nur so erklären. Waterworld konzentriert sich komplett auf den taktischen Teil eines Echtzeitstrategiespiels. Ressourcenförderung und -management werden vom Spiel nicht behandelt. In den einzelnen Szenarien übernimmt man die Führung einer Gruppe Atollbewohner, die sich gegen Angriffe der skrupellosen Smoker wehren. Ähnlich wie in Jagged Alliance behält man sämtliche überlebenden Charaktere und kann sie in der nächsten Mission wieder einsetzen. Alle Levels laufen nach dem gleichen Prinzip ab. Mitschuld daran hat auch die minderwertige KI. Im Szenario eingesammelte Gegenstände lassen sich im weiteren Spiel verwenden oder bei einem Händler eintauschen. Mit der Zeit gewinnen die einzelnen Charaktere an Erfahrung, wodurch zumindest ein bißchen Motivation entsteht, weiterzuspielen. Auch technisch weist Waterworld Mängel auf. Während der Sound noch vertretbar ist, müssen bei der Grafik deutliche Abstriche in Kauf genommen werden. Dank zahlreicher, gut gemachter Zwischensequenzen ist das Spiel noch für Liebhaber des Spielfilms interessant. Allerdings kommt Star Kevin Costner in keiner Szene vor.

Alexander Gelthenpoth

Mindestens:	Pentium 100, 16 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Handbuch:	deutsch — Sprache: deutsch
CD/HD:	540 MB/20 MB — Preis: ca. DM 90,-
Hersteller:	Interplay — Veröffentlichung: bereits erhältlich
Grafik: 50%	Sound: 65% — Genre: Echtzeitstrategie — Spielanteile:

45% Einzelspiel **-** Multiplayer

» Monotone Echtzeitstrategie trotz guter Lizenz «

Jack Orlando • Adventure

MARLOWES BRUDER

Was haben Philipp Marlowe, Columbo und... Derrick gemeinsam? Sie alle lösen Kriminalfälle und scheinen ihre Trenchcoats selbst vor dem Schlafengehen nicht abzulegen. Nun feiert mit Jack Orlando ein weiterer Vertreter dieser Spezies auf dem PC sein Debüt und macht dabei nicht einmal eine schlechte Figur.

Die Folgen der Prohibition sind unübersehbar: Schluckspechte trifft Orlando in allen Winkeln der Stadt.

Mit Hilfe von Karte und Auto bewegt sich Jack von einer Location zur anderen.

Detektivische Pixelsuche: Sehen Sie die Niete, die unscheinbar auf dem Boden herumliegt?

Jack Orlando, ein abgehalfterter Privatdetektiv in einer typischen amerikanischen Großstadt der 30er Jahre, hatte seine Glanzzeit während der Prohibition. Jetzt, wo das Geschäft mit dem Alkohol wieder ganz legal ist, spricht er gelegentlich selber recht gerne der Flasche zu, und sein Stern sinkt unaufhörlich tiefer. Als er eines Tages von einer Kneipentour nach Hause torkelt, wird er unversehens Zeuge eines Mordes und selbst am Tatort bewußtlos geschlagen. Passanten finden Jack neben dem Leichnam des Unbekannten, und so fällt der Verdacht natürlich zuallererst auf ihn. Der verantwortliche Inspektor gibt dem bislang als ehrenhaft bekannten Orlando jedoch eine Chance: 48 Stunden hat er Zeit, um den wahren Mörder auf die Schliche zu kommen und sich selbst vom Tatvorwurf reinzuwaschen...

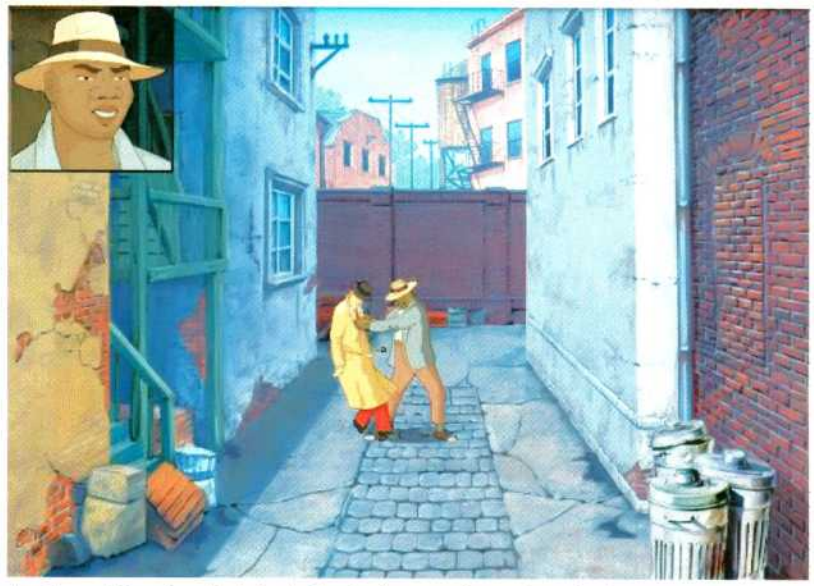
Retrospektive

Topwares ehrgeiziger Einstieg ins Adventure-Genre hat in zweierlei Hinsicht etwas Nostalgisches: Zum einen besinnt man sich zurück auf den Charme alter Detektiv-Schwarzweißstreifen, in denen ebenso wortkarge wie selbstironische Bogarts und Constantines Trash-Charaktere zu Kult-Ikonen erhoben, zum anderen läßt man liebenswürdige Merkmale klassischer Adventures wieder aufleben.

Das ganz im Cartoon-Stil gehaltene Jack Orlando-Abenteuer wird komplett mit der Maus gesteuert, wobei man sich mit dem rechten Button für einen von fünf möglichen Aktionsmodi entscheidet und diesen dann mit der linken Maustaste auf ein Objekt anwendet. Bei Gesprächen, die nach dem traditionellen Multiple-choice-Verfahren abgewickelt werden, blendet das Programm in den oberen Ecken des Bildschirms die Porträts der Beteiligten ein. Die Qualität der Sprachausgabe ist dabei durchwachsen: Wirkt die Stimme des Protagonisten durchaus passend und lebendig, leiern andere Sprecher ihren Text ziemlich unprofessionell herunter.

Jack Orlando bietet eine packende Story, die dem Spieler ein gewisses Maß an Handlungsfreiheit gewährt, ihn aber wie im richtigen Leben gelegentlich auf falsche Fährten lockt. Diejenigen, die bisher vorwiegend Point & Click-Adventures mit sensitivem Mauscursor gespielt haben, werden sich zudem erst an das Interface gewöhnen müssen, das die Gefahr in sich birgt, so manchen wichtigen, aber winzigen Gegenstand schlichtweg zu übersehen.

Herbert Aichinger



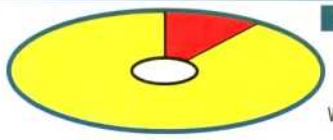
Jack merkt schon bald, daß mit dem stolzen Autobesitzer von nebenan nicht gut Kirschen essen ist.

KOMMENTAR

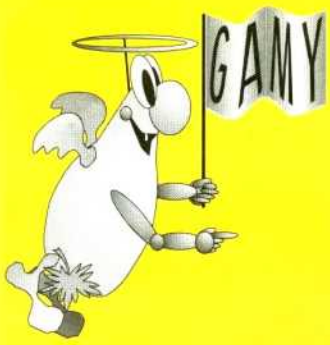
» Jack Orlando braucht sein Licht keineswegs unter den Scheffel zu stellen. Zwar können Grafik und Sprachausgabe nicht ganz mit Konkurrenten wie Baphomets Fluch 2 mithalten, und auch das Interface ist noch nicht der Weisheit letzter Schluß. Die spannende Kriminalstory mit dem gelungenen Faltermeyer-Soundtrack sorgt aber dennoch für ausgezeichnete Unterhaltung, so daß man sich über ein leicht „geliftetes" Sequel durchaus freuen würde. «

Mindestens:	486DX2/66, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, DOS		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, HexSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	560 MB/108 MB	Preis:	ca. DM 39,95
Hersteller:	Topware	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 70%	Sound: 74%	Genre:	Adventure

75% Einzelspiel – Multiplayer



» Detektiv mit Charme und kleinen Tücken «



GAMES AND MORE

Versandhandel für Software und Computerzubehör

GAMES

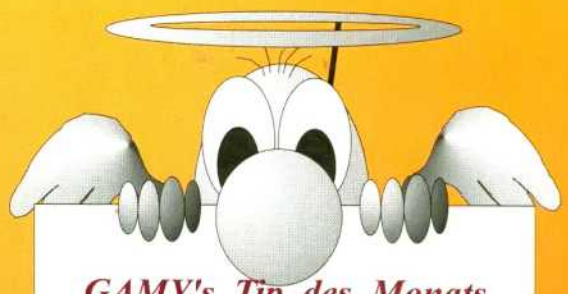
3D Ultra Minigolf	69,95
688i Hunter Killer (Win95, dt)	89,95
Adventure Box (dt.)	49,95
Anstoß 2	89,95
Atlantis - The lost Tales	89,95
Baphomets Fluch (dt.)	79,95
Biing!	49,95
Bleifuß 2	69,95
Bubble Bobble	59,95
Bug Too!	69,95
Bundesliga Manager '97 (dt.)	69,95
Bundesliga Manager Hattrick	59,95
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,95
C&C 1: Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.)	89,95
C&C 1: Mission Ausnahmezustand (dt.)	29,95
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,95
C&C 2: Red Alert (US-Version)	64,95
C&C 2: Mission Gegenangriff (dt.)	25,95
Capitalism Plus	69,95
Carmageddon (dt.)	89,95
Carmageddon (US-Version)	89,95
Chessmaster 5000 (Schachprogramm, dt.)	79,95
Civil War General: Robert E. Lee (dt.)	49,95
Civilization 2 (dt.)	59,95
Civilization 2 - Scenarios (dt.)	39,95
Club Manager 97/98	59,95
Comanche 3.0 (dt.)	79,95
Comanche 3.0 (engl.)	79,95
Conquest Earth	89,95
Conquest of the New World (dt.)	44,95
Conquest of the New World de Luxe (dt.)	49,95
Constructor	89,95
Creatures (dt.)	69,95
Daggerfall - Elder Scrolls 2 (dt.) *	79,95
Dark Colony	89,95
Darklight Conflict (dt.) *	79,95
Dark Reign *	89,95
Demonworld (dt.) *	79,95
Der Industriegigant (dt.)	79,95
Destruction Derby 2	79,95
Diablo (DA)	79,95
Die Entscheidung	89,95
Die Fugger 2 (dt.)	49,95
Die großen Schlachten der Geschichte (dt.)	89,95
Die Siedler 2 (dt.)	79,95
Die Siedler 2: Mission Disk (dt.)	29,95
Die Siedler 2: Die Übersiedler (dt.)	24,95
Die Siedler 2: Siedeln 2 (150 Levels, dt.)	19,95
Die Siedler 2 Collection (dt.)	119,95
Die Stadt der verlorenen Kinder	79,95
Discworld 2 (dt.)	89,95
Dominion (dt.) *	79,95
DSA: GAMY-Collection	89,95
Dungeon Keeper (dt.)	79,95
Dungeon Keeper (engl.)	79,95
Earth 2140	49,95
Earth 2140 - Mission Pack	29,95
Ecstatica 2 (dt.)	89,95
Elisabeth I. (dt.)	69,95
Evidence	89,95
Extrem Assault (dt.)	69,95
Fallout *	79,95
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,95
FIFA Soccer Manager (dt.)	69,95
Floyd (dt.) *	79,95

GAMES

Flugsimulator 6.0 (MS, dt.)	99,95
Formel 1 (dt.)	89,95
Formula Karts	89,95
Formula One Grand Prix 2 (dt.)	89,95
Funsoft Strategie - Spielesammlung	59,95
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser deLuxe	
G-Name	89,95
Grand Prix Manager 2	49,95
Harvest of Souls	89,95
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	69,95
HeliCops	59,95
Heroes of Might & Magic 2 (dt.)	79,95
Hugo 4	79,95
Imperium Galactica	79,95
Independence Day (WIN95, dt.)	79,95
Interstate '76	79,95
Jack Nicklaus 4	99,95
Jagged Alliance 2: Deadly Games (dt.)	79,95
James Bond 007	79,95
Kick Off '97	79,95
King's Quest Collection 1-6 (DA)	69,95
KKND (dt.)	69,95
Koala Lumpur: Reise ins Chaos	74,95
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,95
Little Big Adventure 2	79,95
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,95
Lost Vikings 2	79,95
Magic - Die Zusammenkunft (dt.)	89,95
Master of Orion 2 (dt.)	89,95
MDK - Special Edition (dt.)	89,95
Mechwarrior 2 Limited Edition	69,95
Moto Racer (Win95, dt.)	79,95
Myst Lim. Ed.	69,95
Need for Speed 2 (dt.)	79,95
Outlaws (DA)	79,95
Pandora Akte (dt.)	89,95
Phantasmagoria 2 (DA)	79,95
Police Quest Swat	89,95
Premier Manager 97	69,95
Privateer 2: The Darkening (dt.)	89,95
Pro Pinball: Time Shock	79,95
Puzzle Bobble	59,95
Rebell Assault 2 (dt.)	49,95
Redneck Rampage	79,95
Risiko (Win95)	79,95
Sean Dundees World Club Football	79,95
SIM City 2000 WIN95, Netzwerkfähig, dt.)	99,95
SIM Park (dt.)	79,95
Slam 'n Jam	69,95
Sonic & Knuckles Collection	59,95
SSN - Tom Clancy	64,95
Star Trek: Borg	59,95
Star Trek: Deep Space Nine (DA)	49,95
Star Trek: Generations (dt.)	89,95
The last Express	89,95
Theme Hospital (dt.)	79,95
Tie Fighter (dt.)	49,95
Trash It	89,95
UEFA Champions League 96/97	69,95
Versailles 1865	79,95
Warlords 3	89,95
Wet - The Sexy Empire (dt.)	74,95
X-Men: Children of the Atom	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter (Win95, DA)	79,95
Zork - Special Edition	109,95

Knüllerpreise

A-Train	29,95
Aces of the Deep (dt.)	39,95
Alone in the Dark + Shadow of the Comet	29,95
Amerika 1861-1865 (WL, dt.)	29,95
Ascendancy (dt.)	29,95
Bad Mojo (dt.)	29,95
Badman Forever	29,95
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,95
Battle Isle 3 (dt.)	39,95
Battle Team incl. DataDisk 1 + 2 (dt.)	19,95
Betrayal at Krondor	29,95
Bundesliga Manager Professional	19,95
Chewy - Esc von F5	29,95
Civilization (dt.)	29,95
Colonization (dt.)	29,95
Comanche incl. Mission (dt.)	39,95
Cyberia (dt.)	29,95
Der Meister	29,95
Descent (dt.)	25,95
Descent 2	29,95
Destruction Derby 1	29,95
Die Siedler (Classic, dt.)	29,95
DSA 1: Schicksalsklänge (dt.)	29,95
DSA 2: Sternenschweif (dt.)	29,95
DSA 3: Schatten über Riva (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	29,95
EarthSiege 1 (dt.)	29,95
EarthSiege 2 (dt.)	39,95
Earthworm Jim 1 + 2 komplett (dt.)	39,95
Eishockey Manager	19,95
Elite 3: 1st Encounters (DA)	19,95
Fantasy General (dt.)	29,95
Fields of Glory (dt.)	29,95
FIFA Soccer '96 (dt.)	29,95
FireFight (Win95)	39,95
Frankenstein (dt.)	29,95
Gene Wars	39,95
Goblins 1 + 2, Goblins 3 je	29,95
Golden Gate Killer (dt.)	29,95
Grand Prix	29,95
Grand Prix Manager 1 (DA)	29,95
Höhlenwelt Saga	24,95
Jurassic War	39,95
Kick Off '96	29,95
King's Quest 7 (dt.)	29,95
Lands of Lore	29,95
Legends (DA)	29,95
Lemminge 1-3 komplett	29,95
Lost Eden	19,95
Mag! (dt.)	19,95
Mechwarrior 2 (dt.)	29,95
Mechwarrior 2 Erweiterung	25,95
Minigolf	19,95
Nascar Racing incl. Track Pack	29,95
NBA Jam Tournement Edition	29,95
Normality (dt.)	29,95
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,95
Outpost	29,95
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,95
Pinball Fantastie	39,95
Pinball Illusions	39,95
Pirates! Gold (dt.)	29,95
Pitfall: Mayan Adventure	29,95
Pizza Connection (dt.)	19,95



GAMY's Tip des Monats

Death Rally **64,95 DM**

Andere sagen: "Haben wir nicht !" Doch wir machen es möglich. Sichern Sie sich eines der letzten Exemplare von dieser "genialen Autorenn-Simulation"... Wir haben keine Mühen gescheut, um Ihnen dieses Vergnügen zu ermöglichen...
Die letzten Kauf-Exemplare Deutschlands....Nur bei uns !!!!!

Weitere Infos zu diesem und vielen anderen Spielen, den Glückseiern aus Fernost, Hardware bis zum Abwinken und unserem landesweit bekannten Neuheitenservice sowie Bestellmöglichkeiten finden Sie auch auf unseren T-Online Seiten unter: *GAMES AND MORE#*

Knüllerpreise

Prince of Persia Collection	29,95
Pro Pinball: The Web	39,95
Pyst	19,95
Race Mania	19,95
Railroad Tycoon deLuxe (DA)	29,95
Rebell Assault	39,95
Red Baron 1 (dt.)	29,95
Sam & Max (dt.)	29,95
Sea Fight	44,95
Silent Thunder (dt.)	39,95
SIM Town (dt.)	29,95
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,95
Steel Panthers 1 (dt.)	29,95
Summer + Winter Challenge	19,95
Syndicate Wars (dt.)	39,95
The Last Dynasty	34,95
Theme Park (dt.)	29,95
Think-X	44,95
This Means War	29,95
Tilt (Flipper-Simulation)	29,95
Tarins Passage	29,95
Transport Tycoon incl. World Editor	29,95
UFO Enemy Unknown	29,95
Virtual Pool	29,95
Vollgas	39,95
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	29,95
Wing Commander 3 (dt.)	29,95
WinSkat (dt.)	39,95
WipeOut & Novastorm komplett	29,95
WWF Wrestlemania	29,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,95
Yoda Stories	39,95
Z - The Bitmap Brothers (incl. Data Disk)	39,95

Infotainment-Software

After Dark 4.0 (dt.)	39,95
Barbie Modedesigner	59,95
G-Data Power Atlas	39,95
Kai's Power GOO (dt.)	99,95
Mathefit 1.0	19,95
Mega Mathe Blaster (dt.)	69,95
MS - Encarta '97	189,95

Joysticks

Alpha Twin Joystickweiche	39,95
Power Stick Diavolos	29,95
Thrustmaster X-Fighters	99,95
Thrustmaster Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,95
Thrustmaster Formula T2 Lenkrad	269,95
Thrustmaster F-22 FLCS Pro Joystick	299,95

Multimedia-Hardware

Lautsprecher 60W bis 240W Netzteil int.	ab 39,95
Matrox Mystique 4 MB Grafikkarte	299,95
SoundBlaster 16 PnP	149,95
SoundBlaster 32 PnP	229,95
Auch Komplett-Rechner lieferbar	ab 1999,95

Lösungsbücher/Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar !
Ständig mehr als 100 Titel auf Lager !
Hier eine kleine Auswahl: alle Titel 14,80
Albion, Alien Trilogie, Atlantis, Baphomets Fluch, Biing!, Civilization 2, C & C 1/2/Mission-CDs, Die Siedler 2, Fable, Golden Gate Killer, Höhlenwelt-Saga 1, Kings Quest-Reihe, Lands of Lore, MDK, Schleichfahrt, Stonekeep, WarCraft 2, Wing Commander 4, Zork Nemesis

Besuchen Sie uns in unserem Ladengeschäft:

NEU NEU NEU

Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow

NEU NEU NEU

Telefon (0 33 28) 39 52 15

Telefonische Bestellannahme

(0 33 28) 39 52 11

Mo - Fr 9.00 - 19.00 Uhr & Sa 9.00 - 16.00

GAMES AND MORE Versandhandel für Software und Computerzubehör Korf & Korf OHG
Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow ---- Fax: (0 33 28) 47 29 25
Neuheitenservice, Bestellungen, Infos auch unter T-Online: *GAMES AND MORE#*

*Bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preis in DM incl. 15%, Bücher 7% Mehrwersteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere AGB.
Versandkosten: Nachnahme: 9,90 DM plus 3,00 DM NN-Gebühr der Post; Kreditkarten(AmExp, VISA, Diners Club): 9,90 DM; Vorkasse 6,90 DM; Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20.00 DM

Ab 250,00 DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!

Taylor French

Wem der ewige Derrick am Freitagabend zum Hals raushängt, der kann sich nun an einem „interaktiven Krimi" mit Sheryl Lee versuchen.

Am Tatort können Sie „ganz wie die Profis" Fingerabdrücke und Blutspuren sichern.

„Besser als Fernsehen", verspricht die Verpackung, aber der Inhalt läßt schauderhafte Erinnerungen an die Zeiten aufkommen, in denen „interaktive Filme" noch als Heilsbringer der Spiele-Industrie begrüßt wurden. Ihre Aufgabe besteht darin, den Mord an der jungen, engagierten Journalistin Taylor French aufzuklären, die kurz vor ihrem Tod einen Giftmüllskandal aufdeckte und bei den Recherchen für eine Story über mißhandelte Frauen auf brisantes Material gestoßen war. Sie ermitteln, indem Sie den Tatort besichtigen, die Autopsie anordnen, Zeugen befragen und Beweismaterial sammeln. Mag die Story noch einigermaßen interessant sein, läßt die Umsetzung in jeder Hinsicht zu wünschen übrig: Briefmarkengroße, grobkörnige Ruckelvideos wurden mit gelangweilt vom Blatt lesenden Amateursprechern schlampig vertont – von Synchronisierung kann hier keine Rede sein. Inakzeptabel ist ferner die halbherzige Übersetzung der Bildschirmtexte – hier mal englisch, da ein wenig deutsch, ganz zu schweigen von den vielen Orthographiefehlern...

Herbert Aichinger

Mindestens:	486SX25, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 3.1		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeropt.		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	526 MB/1 MB	Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	ARI Games	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 29% Sound: 35% Genre: Interakt. Film Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

9% Einzelspiel – Multiplayer

» *Dilettantisch, schade ums Geld* «

Duckman

In Amerika ein gefeierter Cartoonheld, will Duckman, der Privatdetektiv mit dem frechen Schnabel, bei uns erst noch entdeckt werden.

Coole Sprüche produziert der Zeichentrick-Detektiv Duckman am laufenden Band.

Duckman scheint als Star einer Gameshow den Zenith seines Ruhms erreicht zu haben – selbstzufrieden suhlt er sich am Pool und läßt sich von zwei Enten verwöhnen, als sein Schicksal eine unerwartete Wendung nimmt: Duckman ist gefeuert, und der athletische Superheld New Duckman wird von den Medien als neue Kultfigur aufgebaut. Cornfed, Duckmans ehemaliger Kollege, findet heraus, daß New Duckman dunkle Flecken in seiner Vergangenheit hat. Der echte Duckman setzt nun alles daran, seinen Nachfolger als Schurken bloßzustellen sowie seinen Job und die Zuneigung seiner Familie wiederzugewinnen. Duckman ist ein witziges, gut steuerbares Adventure, in dem es weniger auf die leichten Rätsel als vielmehr auf die schlagfertigen Sprüche des Protagonisten ankommt. Wer sich an der veralteten VGA-Grafik nicht stört und mit amerikanischem Humor etwas anfangen kann, wird bei diesem Spiele-Leichtgewicht das eine oder andere Schmunzeln nicht unterdrücken können.

Herbert Aichinger

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeropt.		
Handbuch:	englisch	Sprache:	englisch
CD/HD:	512 MB/1 MB	Preis:	ca. DM 79,95
Hersteller:	PIE/Funsoft	Veröffentlichung:	erhältlich

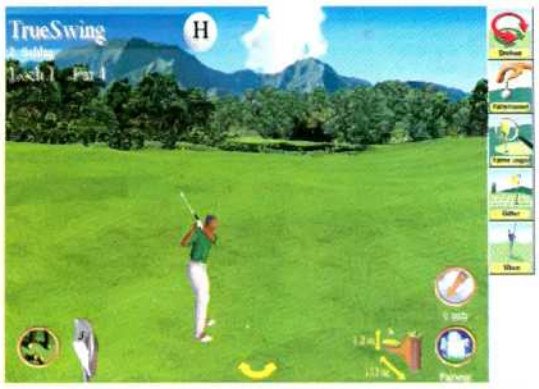
Grafik: 52% Sound: 61% Genre: Adventure Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

59% Einzelspiel – Multiplayer

» *Enten-Feature, garniert mit seichten Puzzles* «

DSF Golf

Schon der DSF Fußballmanager überraschte mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis, gelingt das nun auch der Simulation des „grünen" Sports?



DSF Golf ist spielerisch anspruchsvoll, kann grafisch aber nicht mit Links LS mithalten.

Im Prinzip ja, zumindest optional bietet das Sierra-Programm alles, was das Golferherz begehrt. Zwei Golplätze – mitgeliefert werden die Originalkurse „Pete Dye Golf Club" (Virginia) und „The Prince" (Hawaii) – sind für diese Preisklasse mehr als genug, zumal weitere noch geplant sind. Außerdem gibt es eine Unzahl an Spielmodi, darunter das oft gewünschte und hochmotivierende Turnierspiel, gefilmte, nett anzusehende Golfer-Animationen, Mehrspieler-Optionen für wahnsinnige 255 menschliche Schlägerschwinger (Netzwerk) und eine ansprechende Ballphysik. Die Steuerung erfolgt entweder über das gewohnte Swing-O-Meter oder über den von Sim Golf bekannten Mouse Swing. Dieser funktioniert hier besser, erfordert aber unzählige Übungsstunden, bevor die Schläge sitzen. Das Manko von DSF Golf ist die Grafik: farbarm, bei Close-Ups zu pixelig und mit hoher Auflösung grottenlangsam beim Bildaufbau. Wer damit leben kann, erhält viel Tiefgang für wenig Geld.

Christian Bigge

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, Achtfach-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	8 Sp. an einem PC, 16 Sp. Modem, 255 (!) Sp. Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	768 MB/19-66 MB	Preis:	ca. DM 50,-
Hersteller:	Sierra	Veröffentlichung:	erhältlich

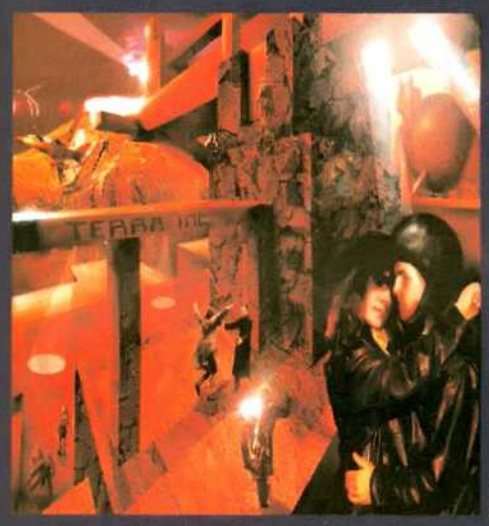
Grafik: 68% Sound: 45% Genre: Sportspiel Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

69% Einzelspiel 73% Multiplayer

» *Options-Hammer mit technischen Schwächen* «

ERST KAM PATHFINDER, JETZT KOMMEN SIE!

TERRA INC.

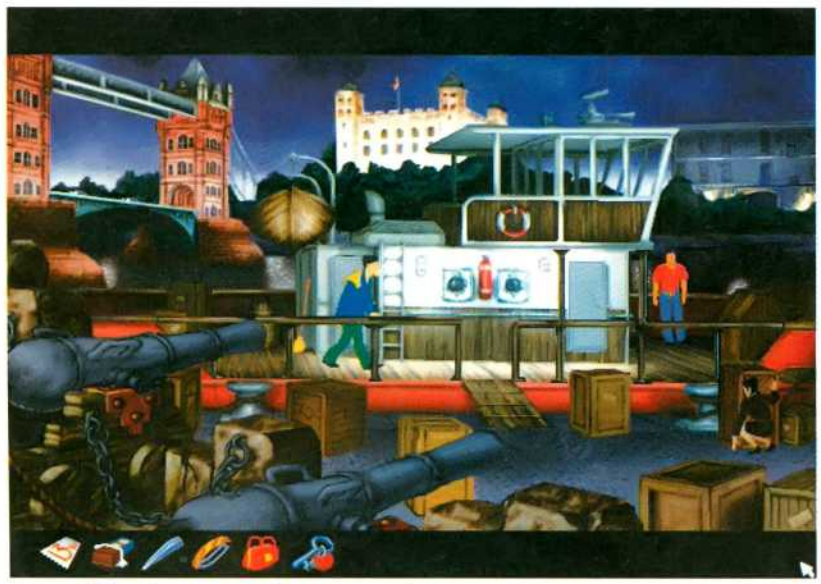


Führen Sie die Marskolonie im Kampf um Rohstoffe und Lebensraum!

"Terra Inc. ist im Gegensatz zu anderen Strategiespielen sehr schnell. Zusammen mit pfiffigen Grafiken und einer bekannten, erfolgsversprechenden Spielidee ist hier ein Titel entstanden, der die Vorzüge moderner Maschinen und den Spielspaß altbekannter Games vereinen kann!" (Markus Brodrick, PC POWER 7/97)

JETZT IM HANDEL!

VERTRIEB: PRISM LEISURE GMBH, SCHÜTTWEG 3-5, 59494 SOEST, TEL: 02921-96460, FAX: 02921-964646



Wenn Nico jetzt nur eine unvorsichtige Bewegung macht, wird sie von den skrupellosen Verbrechern sofort ins Jenseits befördert.

Die Leute von Revolution Software lassen sich von den Gesetzen des Marktes nicht beirren. Nach ihrem Debüt mit Lure of the Temptress im Jahre 1992 haben sie gerade mal drei Spiele veröffentlicht: Beneath a Steel Sky, das ihnen 1994 den weltweiten Durchbruch bescherte, sowie die beiden Baphomets Fluch-Episoden. Dem Kopf der Mannschaft, Charles Cecil, liegt in erster Linie daran, Qualität statt Massenware zu produzieren und mit typisch „europäischen" Programmen einen Gegenpol zum amerikanischen Spielemarkt zu setzen. Daß diese Rechnung aufgeht, verkündet Cecil nicht ohne Stolz und weist mit einem verschmitzten Lächeln darauf hin, daß Baphomet 1 in portugiesischen Medien seinerzeit sogar eine 100%-Wertung einheimsen konnte.

Verbesserungen im Detail

Baphomets Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis setzt den Stil des ersten Teils direkt fort, berücksichtigt aber Kritik und Anregungen, die von zahlreichen Spielern an Revolution herangetragen wurden. So erweist sich das neue George Stobbard-Abenteuer denn auch sehr schnell als wesentlich weniger dialoglastig als die Templer-

Baphomets Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis

DAS 5. ZEITAL

George Stobbard kommt viel in der Gegend herum. Vor etwa einem Jahr bereiste er halb Europa, um ein Geheimnis des Templerordens zu lüften, und diesmal verschlägt es ihn sogar in den südamerikanischen Dschungel. Erkunden Sie zusammen mit George, was Drogenschmuggel und alte mayanische Legenden miteinander gemeinsam haben...

Episode, und die Anzahl der Puzzles wurde drastisch um ein Vielfaches erhöht. Darüber hinaus spendierte Revolution dem Programm eine komplett neue Engine und leistete u. a. deutlich sichtbare Detailarbeit bei den Grafiken. Sämtliche Locations, die übrigens dank mehrerer Parallaxebenen einen sehr plastischen Eindruck machen, bieten nun Schatten- und Transparenzeffekte in jeweils 16 Abstufungen. Bei den Spielfiguren kommt zudem die Glättung der Umrisse durch Anti-Aliasing zum Tragen – die Charaktere sehen nun nicht mehr aus, als ob sie auf die Hintergründe „aufgeklebt" worden

TER

wären. Ein „Geometric Sprite Transformation" genanntes Verfahren sorgt außerdem dafür, daß die Größe der Spielfiguren stets ihrer Position in der Tiefe des dreidimensionalen Raums angepaßt wird – laufen sie direkt auf den Betrachter zu, verpixeln sie nicht mehr wie in älteren Programmen.

Ausgefeilte Story

Schon Baphomets Fluch 1 konnte besonders viele Lorbeeren für die einfallsreiche Hintergrundgeschichte gewinnen, und bei den Spiegeln der Finsternis verhält es sich nicht anders. Charles Cecils Team hat für dieses Sequel wieder eine Story ersonnen, die in Sachen Spannung und Komplexität im Adventurebereich ihresgleichen sucht. Man merkt sofort, daß hier keine „Dünnbrettbohrer" am Werk waren, denn der Plot um die beiden Indianer-Gottheiten Quetzalcoatl und Tezcatlipoca ist sauber recherchiert, und die Verflechtungen, die aus diesem Konflikt in Baphomet 2 abgeleitet werden, sind eines komplexen Romans würdig. Quetzalcoatl und Tezcatlipoca repräsentierten in der Maya-Kultur den Gegensatz schlechthin: Während Quetzalcoatl ein Gott des Friedens und der Humanität war, galt Tezcatlipoca als blutrünstig und kämpferisch. Der Kampf zwischen den beiden Göttern endete damit, daß Tezcatlipoca in eine Pyramide eingeschlossen wurde. Erst mit Anbruch des fünften, letzten mayanischen Zeitalters sollte Tezcatlipoca seine Freiheit wieder erlangen können. Da sich die Mayas jedoch vor der grausamen Rache des mächtigen Gottes fürchteten, ersannen sie drei spiegelglatte Schutzschilde aus Onyx, mit deren Hilfe sie Tezcatlipocas aggressive Energie auf diesen zurückwerfen wollten, um ihn für alle Zeiten unschädlich zu machen...

Abenteuerliche Flucht aus dem Gefängnis von Quaramonte.

Nachdem George den Behörden von Quaramonte entkommen ist, findet er vorerst bei Pater Hubert im Dschungel Unterschlupf...

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 10/97

Acclaim 14, 15, 16, 17
Activision 23, 24, 25
Althoff Computer 75
AOL 113
Ari Data 89
Ascaron 176, 177
AVM 47
B&E Games 103
Bachler 81
Blackstar Multimedia 129
Blue Byte 37, 39, 41
Bomico 2, 34, 35, 52, 53
Call and Play 65
Compustore 123
Computec Verlag .....30, 31, 77, ...93, 99, 115, 183, 195
Computertreff Kudak 45
Cross Computer 49
DSF.....191
Eidos 147, 165
Electronic Arts 63, 97, 133
Fantasy Productions 189
Funsoft .....83, 85, 155, 157, ...159, 202, 203
Game Express 111
Game It 184, 185
Games and More 127
GT Interactive.....67, 105, ...160, 161, 167
Hintshop 115
Jöllenbeck.....209
Joysoft 61
Logo Software 123
Magic Line 115
Media Point 91
MicroProse.....121
MLC 77
MMC.....55
Multimedia Soft 95
Musikexpress 197
Okay Soft.....115
PC Spezialist 11
Philip Morris 59
Prism Leisure 149
Raveline 193
Ravensburger 51
Sega.....29
Sierra 42, 43
Software 2000 .....150, 151, ...169, 171
Software House 99
Terratec 205, 207
Topware.....211
Versand 99.....107
Vidis 212
Virgin 9, 103
Vogel Verlag 201
Wial 87

CYBER GAMES

PC - CD-ROM

SONY PLAYSTATION

NINTENDO

ZUBEHÖR

Bitte nur Händleranfragen

CYBER GAMES
Video & Computersipele
Friesenstr. 62 - 26789 LEER
Telefon 0491/92806-12
Telefax 0491/92806-18

Wo es Urvölker gibt, darf natürlich auch ein Missionar nicht fehlen: Pater Hubert begleitet George auf seinem Weg ins Indianerdorf.

Ja, man kann auch sterben in Baphomets Fluch 2! Zurück zum letzten Savegame!

In den Docks von Marseille gibt es ein Wiedersehen mit Nico.

Baphomet-Held George Stobbard hätte es sicher nie für möglich gehalten, welche Bedeutung die alten Maya-Gottheiten in seinem Leben einmal erlangen sollten. Seine Freundin Nico war lediglich einem mächtigen Drogenboss namens Karzac auf der Spur, der sich in Paris als Kunsthändler tarnte und seine Handelsverbindungen nach Südamerika für den Kokainschmuggel nutzte. Als es Nico gelingt, Karzac ein vermeintliches Drogenpäckchen abzujagen, öffnet sie es und findet statt des erwarteten Rauschgifts einen der drei Maya-Schilde. Sie entschließt sich, einen Fachmann zu Rate zu ziehen, und macht sich zusammen mit ihrem Exfreund Stobbard auf zu Professor Oubiers Villa. Dort erleben die beiden eine unangenehme Überraschung: Nico wird von Karzacs Schergen entführt und George gefesselt in einem brennenden Zimmer mit einer giftigen Tarantel alleingelassen. Mit etwas Glück gelingt es George, sich zu befreien – sofort macht er sich auf die Suche nach Nico. Lobineau, Nicos neuer Liebhaber, versorgt Stobbard in einem Pariser Straßencafé mit ersten Informationen, und durch ihn kommt er auch erstmals mit einem jener rätselhaften Maya-Artefakte in Berührung, mit denen die Wiederkehr des Gottes Tezcatlipoca verhindert werden soll. Schließlich kommt George einer mysteriösen Transportgesellschaft mit Sitz in Quaramonte auf die Spur...

Nachdem George seine Freundin in einer Lagerhalle an den Docks von Marseille aufgespürt hat, stehen die beiden vor einer ganzen Reihe schwieriger Fragen: Was hat Professor Oubier mit dieser Entführung zu tun? Welche Rolle spielt der Kunsthandel in den dunklen Machenschaften Karzacs? Warum ist Karzac so scharf auf die mayanischen Artefakte?

Die Zeit drängt

Der Weissagung zufolge markiert eine bevorstehende Sonnenfinsternis den Anbruch des fünften Zeitalters und damit die Wiederkehr von Tezcatlipoca. Nur wenn bis dahin die drei Onyx-Spiegel in Position gebracht worden sind, kann diese schreckliche Katastrophe für die Erde abgewendet werden. Doch Tezcatlipoca ist nicht untätig: Er erscheint Karzac im Traum und verspricht ihm reiche Belohnung, wenn er die Artefakte rechtzeitig vernichtet. Auch George und Nico erfahren von der Prophezeiung und werden dazu ausersehen, die drei Artefakte zum Tezcatlipoca-Tempel in den mittelamerikanischen Dschungel zu bringen. Der turbulente Wettlauf gegen die Zeit und Karzacs Schergen führt die beiden um die halbe Welt – weitere Zwischenstationen ihrer schweißtreibenden Odyssee sind London und die Karibik.

Bequeme Reise

Baphomets Fluch 2 bietet nicht nur inhaltlich Hochkarätiges, sondern kann auch durch ein äußerst komfortables Benutzerinterface überzeugen. Im Grunde handelt es sich bei dem Programm um ein Point & Click-Adventure, bei dem man den Bildschirm mit dem sensiblen Mauscursor absucht. Erreicht man eine Stelle, die Interaktionen mit Items oder Personen erlaubt, verändert der Cursor sein Aussehen dementsprechend. Mit einem Klick auf die rechte Maustaste bringt man George dazu, den anvisierten Gegenstand zu betrachten und seinen Kommentar dazu abzugeben, ein Druck auf den linken Button initiiert eine Aktion. Will man mit George von einem Bildschirm in den nächsten wechseln, muß man nun nicht mehr warten, bis unser Held gemächlich die ganze Strecke abgeschritten hat, sondern kann den Vorgang mit einem zweiten Klick wesentlich abkürzen.

Der obere und untere Bildschirmrand wird jeweils von einem schmalen schwarzen Streifen eingenommen – dort stehen bei Bedarf die Spieloptionen bzw. das Inventory oder Themen für Gespräche mit anderen Charakteren zur Verfügung.

Herbert Aichinger

VERGLEICH

In letzter Zeit haben die Cartoon-Titel unter den Adventures fast schon Hochkonjunktur, falls man so etwas in diesem vernachlässigten Genre überhaupt sagen kann. Baphomets Fluch 2 behauptet sich in diesem Umfeld sehr gut: Es weist erfreuliche Detailverbesserungen gegenüber Baphomet 1 auf und wirkt technisch perfekter als Last Express. Interplays Ark of Time ist nicht originell genug, um mit diesen Konkurrenten überhaupt noch mithalten zu können.

Baphomets Fluch 2	86%
Baphomets Fluch 1	84% (abgewertet)
The Last Express	71%
Ark of Time	64%

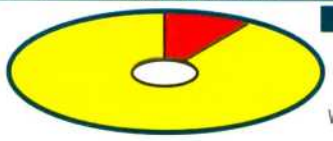
KOMMENTAR

» Charles Cecil und sein Team wissen, wie man eine mitreißende Story strickt: Baphomet 2 bietet interessante Locations, einen Schuß Mystik, skrupellose Verbrecher und ein Liebespaar – die perfekte Mischung für einen anspruchsvollen Thriller! In technischer Hinsicht läßt sich an Baphomet 2 kaum etwas bemängeln: Die Cartoongrafik strahlt viel Charme aus, und der Leistung der Synchronsprecher muß man Respekt zollen. Ebenso faire wie logische Puzzles und das ausgeklügelte Benutzerinterface tragen ebenfalls ihren Teil dazu bei, daß man erst ruht, wenn man dem üblen Tetzcatlipoca für alle Zeit das Handwerk gelegt hat. «

Mindestens:	Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, HexSpeed CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	1000 MB/50 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Revolution/Virgin
Veröffentlichung:	September
Grafik:	80%
Sound:	74%
Genre:	Adventure

86% Einzelspiel

– % Multiplayer



» Spannend und vielschichtig wie ein guter Roman «

ELECTRONIC ARTS™

Herr, wirf Hirn vom Himmel!

BEASTS & BUMPKINS

Ein Echtzeit-Strategie-Spiel, in dem mittelalterliche Zustände herrschen.

Für Windows®95

©1997 Electronic Arts Ltd. Beasts & Bumpkins, Electronic Arts und das Electronic Arts Logo sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Windows ist entweder ein Warenzeichen oder ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

SPIELERFORUM

Wer ist der beste Fußballmanager? Mit ASCARON zur WM nach Frankreich!

Es ist wieder so weit, der Bundesliga-Alltag ist nach der Sommerpause auf unseren Bildschirm zurückgekehrt. In unserem Spielerforum geben wir Ihnen die Chance, zu beweisen, daß auch Sie es schaffen, einen Verein an die Weltspitze zu führen.

Haben Sie sich nicht auch schon des öfteren gefragt: Warum wechselt der Trainer denn jetzt nicht aus? Warum wurde dieser Spieler denn gerade jetzt gekauft? Braucht dieser Verein vielleicht einen neuen Trainer, oder war der Manager schuld? Anstoß 2 von Ascaron bietet Ihnen die Chance, genau diese Fragen nach Ihrem eigenen Ermessen zu beantworten und es den „Großen" der Branche mal richtig zu zeigen. Es liegt alleine an Ihnen, ob der Verein es schafft, aus der Regionalliga in die Bundesliga zu kommen, um dann auch noch die Meisterschaft oder gar die Champions League zu gewinnen. Sie werden sehen, daß wesentlich mehr Anforderungen an Sie gestellt werden, als Ihnen manchmal lieb ist, denn neben den Aufgaben wie der Abwicklung des Transfermarktes, dem Ausbau des Stadions, der Organisation der Trainingslager, der Aufstellung und der richtigen Taktik wird von Ihnen auch bei Vertragsverhandlungen kaufmännisches Geschick gefordert. Wir suchen den erfolgreichsten Bundesligastrategen, der seinen Verein mit den besten Voraussetzungen zum Erfolg führt.

Der Spielmodus

Beginnen Sie das Spiel im Karrieremodus und starten Sie Ihre Laufbahn in der Regionalliga. Spielen Sie nun den Modus bis zum Ende durch. Beschriften Sie eine Diskette mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift. Auf diese Diskette kopieren Sie von Ihrer Festplatte die Save-Datei (Name.an2) und schicken diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Anschrift.

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist der **17.12.97**. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name und Anschrift vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort:
Spielerforum – Anstoß 2
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

DER PREIS

Dem erfolgreichsten Strategen winkt ein Preis, der jeden Fußballfan ins Schwärmen bringt: Der Gewinner fährt im Sommer 1998 für ein Wochenende zur Fußballweltmeisterschaft nach Paris. Im Preis enthalten sind:

- 2 Endspielkarten
- Anreise mit der Bahn
- 2 Übernachtungen

SPIELERFORUM

WERDEN SIE EIN INDUSTRIEGIGANT

JoWood Productions aus Österreich zeigt mit der Wirtschaftssimulation Der Industriegigant, daß amerikanische Maßstäbe auch in Europa zählen. Führen Sie als Jungmanager ein Unternehmen zum größten Erfolg und beweisen Sie uns Ihre unternehmerischen Fähigkeiten.

Aufgrund der zahlreichen Möglichkeiten, ein Unternehmen zu führen, gibt es auch große Unterschiede, mit einem Unternehmen Erfolge für sich zu verbuchen. Wir stellen Ihnen 20 Jahre Zeit zur Verfügung, in denen Sie als Manager eines Multikonzerns versuchen müssen, Ihr Unternehmen zu einem größtmöglichen finanziellen Erfolg zu führen. Ob Sie nun versuchen, durch Werbung, durch die Erschließung neuer Märkte oder durch andere Maßnahmen Ihr Unternehmen zu sanieren, bleibt Ihnen überlassen, was zählt, ist der Erfolg. Errichten Sie ein funktionierendes Wirtschaftssystem. Damit es nicht zu einfach für Sie wird, haben wir eine vorgegebene Ausgangssituation auf unserer Cover CD-ROM. Es liegt nun an Ihnen, das Beste aus dieser Situation zu machen.

In der Rubrik Spielerforum der CD-ROM finden Sie die besten Jungmanager.

Der Spiel-Modus

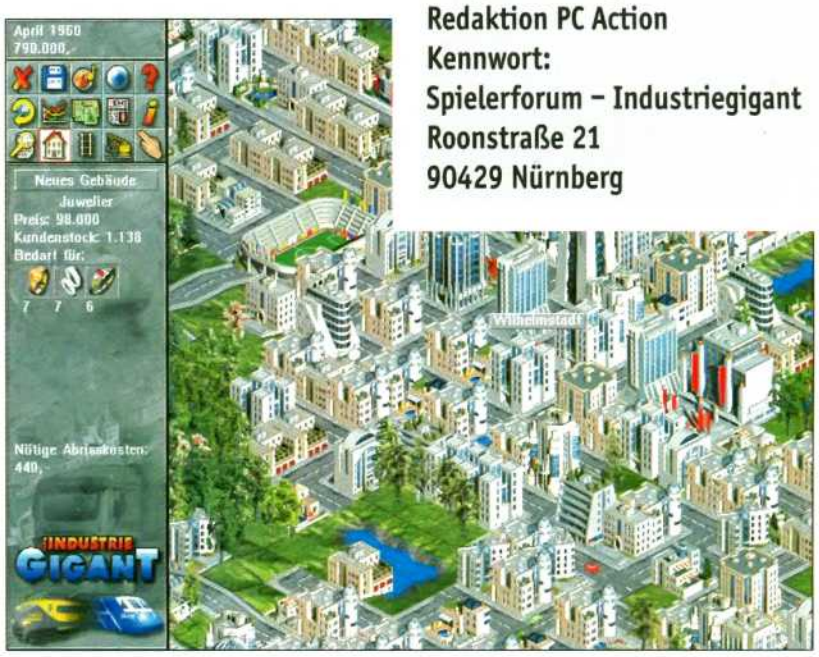
Auf der Cover CD-Rom finden Sie in der File area unter Tools die Wettbewerbsversion zum Industriegiganten. Installieren Sie diese Version unter Win95 auf Ihre Festplatte und starten Sie das Spiel Der Industriegigant. Unter IG-Wettbewerb finden Sie dann unsere Mission. Spielen Sie diese bis zum Ende und notieren Sie den erzielten Firmenwert zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf einer Diskette. Nun kopieren Sie von Ihrer Festplatte die Punkte.dat auf die Diskette und senden diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Adresse.

DER PREIS

JoWood Productions

Wer am Ende des Wettbewerbs die höchste Wertung für sich beanspruchen kann, erhält als Gewinn ein WOCHENENDE IN WIEN inklusive Taschengeld im Wert von DM 2000,-. Bescheren Sie Ihrer Industrie einen Aufschwung und beweisen Sie uns Ihre Fähigkeiten als Leiter eines Finanzimperiums.

DER INDUSTRIE GIGANT



Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist dieses Mal schon der 23.09.97. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und der Firmenwert vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort:
Spielerforum – Industriegigant
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Zwischenstand Industriegigant

		FIRMENWERT
1.	**Thomas Jäger, Lüdenscheid**	**1.975.618.640**
2.	Stefan Appelshäuser, Lampertheim	1.891.660.962
3.	Björn Haman, Warder	1.040.908.942
4.	Steve Müller, Weimar	992.953.963
5.	Peter Boluch, Essen	424.939.111
6.	Lothar Brunner, A-Feldkirch	334.002.416
7.	Peter Dobrovka, Duisburg	327.588.823
8.	Heinrich Haupt, Mönchengladbach	310.478.346
9.	Matthias Klar, Bad Hersfeld	299.274.676
10.	Phillip Krassnitzer, A-Wien	282.320.000

KAUFHOF + Horten

ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE

TOP TWENTY CD-ROM SPIELE

Unter der Erde wütet das Böse. Als Dungeon Keeper haben Sie die Allmacht über Gezücht und Getier der Unterwelt. In dem etwas anderen Echtzeit-Strategiespiel lehrt man einmal die gute Seite das Fürchten.

Rechtzeitig zum Bundesligastart können Sie die Geschicke Ihres Lieblingsvereins selbst in die Hand nehmen. Strukturierte Menüs, zahlreiche Statistiken, 2.000 Torszenen und ausreichend Spieltiefe zeichnen den Fußball-Manager aus.

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	**Dungeon Keeper**	**Bullfrog/EA**
2	(2)	C&C 2: Gegenangriff	Westwood/Virgin
3	Neu	Anstoß 2	Ascaron
4	(5)	Need for Speed 2	Electronic Arts
5	(3)	Earth 2140	Topware
6	(7)	Der Industriegigant	JoWood
7	(6)	Grand Prix 2	MicroProse
8	(8)	Comanche 3	NovaLogic
9	(4)	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
10	(11)	Diablo	Blizzard
11	Neu	X-COM Apocalypse	MicroProse
12	(9)	Atlantis	Cryo Interactive
13	Neu	Heroes of Might & Magic 2 DV	New World Computing
14	Neu	Ecstatica 2	Psygnosis
15	(14)	Siedler 2 + Mission CD	Blue Byte
16	(10)	FIFA Soccer Manager	Electronic Arts
17	(18)	FIFA 97	Electronic Arts
18	Neu	Moto Racer	Delphine/EA
19	(20)	Theme Hospital	Bullfrog/EA
20	Neu	Carmageddon	SCI

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:
NEU Baphomet's Fluch 2 ..... Virgin
Das Rätsel des Master Lu.... Sanctuary Woods
Indiana Jones and the Fate of Atlantis ... LucasArts
NEU Dark Earth ..... Kalisto
Simon the Sorcerer 2 ... Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:
NEU Anstoß 2 ..... Ascaron
Capitalism ..... Software 2000
Elisabeth I. ..... Ascon
Hattrick ..... Ikarion
Theme Park ..... Bullfrog

Action:
MDK ..... Shiny Entertainment
Outlaws ..... LucasArts
Privateer - The Darkening ..... Origin
Schleichfahrt ..... Blue Byte
Tomb Raider ..... Eidos
NEU Virtua Fighter 2 PC ..... Sega

Strategie:
Civilization 2 ..... MicroProse
C & C 2: Alarmstufe Rot ..... Westwood
Dungeon Keeper ..... Bullfrog
MAX ..... Interplay
Master of Orion 2 ..... MicroProse
NEU Total Annihilation . GT Interactive

Simulation:
Comanche 3 ..... Novalogic
NEU Grand Prix 2 ..... MicroProse
Flight Unlimited ..... Looking Glass
Hexagon Kartell ..... Ascaron
TFX Eurofighter 2000 ..... Ocean

Sport:
FIFA Soccer '97 ..... Electronic Arts
NEU Links LS 98 ..... Access
NBA Live '97 ..... Electronic Arts
NEU NHL 98 ..... Electronic Arts
Virtual Pool ..... Interplay

Rollenspiel:
Diablo ..... Blizzard
DSA3 - Schatten über Riva ..... Attic
NEU Lands of Lore 2 ..... Westwood
Ultima Underworld 2 ..... Origin
Wizardry 7 ..... Sir Tech

Rennspiele:
Formel 1 ..... Psygnosis
Have a NICE Day ..... Magic Bytes
Moto Racer ..... Electronic Arts
Sega Rally ..... Sega
POD ..... Ubi Soft

NECKERMANN

online!

Neckermann macht's möglich.

COMPUTEC Verlag 1996

NEU: PC Games Cheat 2 professional

- ohne teure Zusatzhardware -

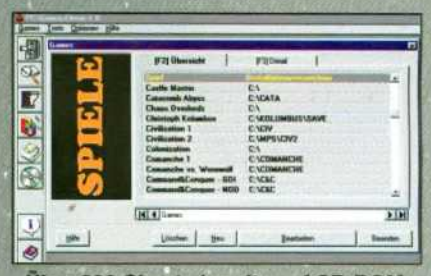
- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie

Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler - überlisten Sie jetzt jedes PC-Spiel!

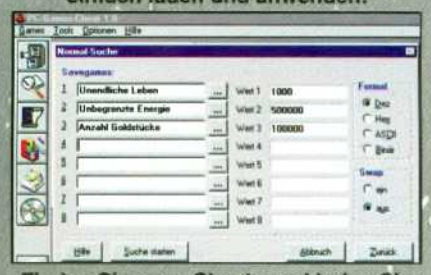
Komfortabel und einfach zu bedienen, können Sie jetzt alle Spiele überlisten! Dabei können Sie entweder bereits vorhandene Cheats aus der großen Datenbank auswählen oder Ihre eigenen Cheats erstellen, z.B. für „unendliche Leben", „bessere Waffen",„mehr Geld" und vieles mehr!

Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, u.a. für „Command & Conquer", „Civilization 2", „F1 Manager", „Rebel Assault 2", „Siedler 2", „SimCity 2000", Warcraft", „Z" ...

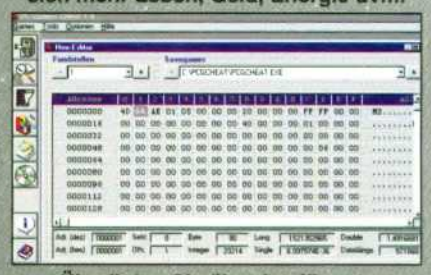
Lauffähig auf Windows 3.x, Windows 95; Systemanforderung (empf.): 486 DX66,12 MB RAM,15 MB HD, CD-ROM, Mouse



Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!



Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.



Überlisten Sie über intelligente Routinen komfortabel jedes Spiel.

NEU!

- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 200 Spieletrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur DM 29,95*) im Handel.

*) unverbindliche Preisempfehlung.

PC ACTION

SPIELETIPS

PRÄSENTIERT VON

Game It!

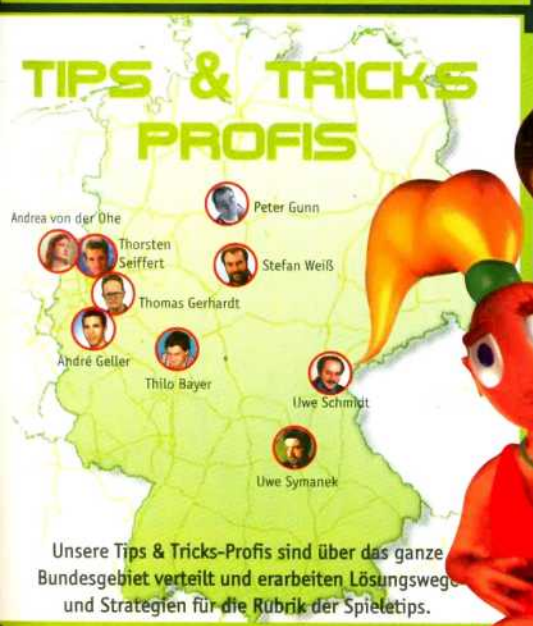
☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19h Sa 9-13h 0831/57 51 57
Telefax: 0831/57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.de
email: info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
Game It! • D-87488 Betzigau
Alle Spiele erhältlich!

Spieletips

Anstoß 2 – letzter Teil 178
Baphomets Fluch 2 152
Betrayal in Antara 198
Der Industriegigant – letzter Teil 172
Little Big Adventure 2 – Twinsen's Odyssey 140
Warlords 3 162
X-COM 3 – letzter Teil 186

Kurztips

Die Fugger 2 204
WipEout 2097/XL 204
Legacy of Kain 204
Yoda Stories 204
Formula 1 GP Manager 204
DSF Fußballmanager 204
Bundesliga Manager 97 (V1.30) 204
Megarace 2 204
Betrayal in Antara 204
Leisure Suit Larry 7 204
Extreme Assault 205
Perfect Weapon 205
Agile Warrior F-IIIX 205
Panzer Dragoon 205
Heroes of Might &Magic II 205



Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

Was hat er nicht immer zu durchleiden, der arme George Stobbard. Warum mußte seine naseweise Journalisten-Freundin Nico auch unbedingt ihren Riechzinken in die Angelegenheit von Drogenbossen stecken. Na ja, was soll's, müssen Sie den beiden mit Hilfe unserer Komplettlösung eben wieder mal aus der Patsche helfen.

Baphomets Fluch 2 152

Warlords 3 162

Zum dritten Mal ziehen die Warlords in den Krieg, und zum dritten Mal tischt Ihnen die Strategic Simulation Group rundenbasierte Strategiekost der härteren und umfangreicheren Art auf. Kein Problem, denn mit der Hilfe unserer Taktik-Tips weisen Sie die noblen Herren garantiert in ihre Schranken.

LBA 2 - Twinsen´s Odyssey 140

Twinsen is back – und ist er nicht niedlich? Eigentlich frech von Revolution Software, ihn durch LBA 2 mitten aus seiner Idylle zu reißen, um dieses lästige Abenteuer zu bestehen. Lästig für ihn, spaßig für Sie, und damit das auch so bleibt, helfen wir wie gewohnt bei der Lösung der knackigen Rätsel.

Auf einen Blick:
- Zitadelleninsel
- Wüsteninsel

LBA 2 TWINSENS ODYSSEY

Wenn Twinsen geahnt hätte, daß der simple Gang zur Apotheke in ein Abenteuer quer durch die Galaxis ausarten würde, wäre er wohl im Bett geblieben. Der Ärmste könnte ein wenig Unterstützung gebrauchen – und los geht's.

Zitadelleninsel
- Schlüssel aus linker Kommode nehmen, aus Keller Magic Ball, Pfeile und Holomap holen
- Apotheke: reden, Frau folgen, sie ansprechen, Dieb suchen und „vorsichtig" von hinten anschleichen = Schirm; Frau Schirm bringen
- Wettermagier: mit Frau sprechen
- Museum: Eintrittskarte kaufen, mit Frau Bloop reden, rausgehen, durch Dachfenster steigen, roten Schalter, dann Hebel betätigen und „sportlich" die Treppe runter, Robe nehmen
- Höhle: hineingehen, Weg folgen, über Abgründe springen, große Höhle betreten, Raph suchen, weiter rechts mit Magic Ball Schalter umlegen, durch Tor weiter, auf Steinen über Gräben springen, mit Magic Ball Schalter betätigen, links Leiter anspringen, Pfeil nach oben drücken, später beide Monster besiegen = 2 Schlüssel; über Steinblöcke zum Tor springen (**Savegame Höhle, auf der Cover-CD!**); über Steg gehen und Tralü besiegen = Schlüssel; Raph befreien
- Leuchtturm: raufgehen
- Hafen: Fahrkarte kaufen, mit Fähre zur Wüsteninsel fahren

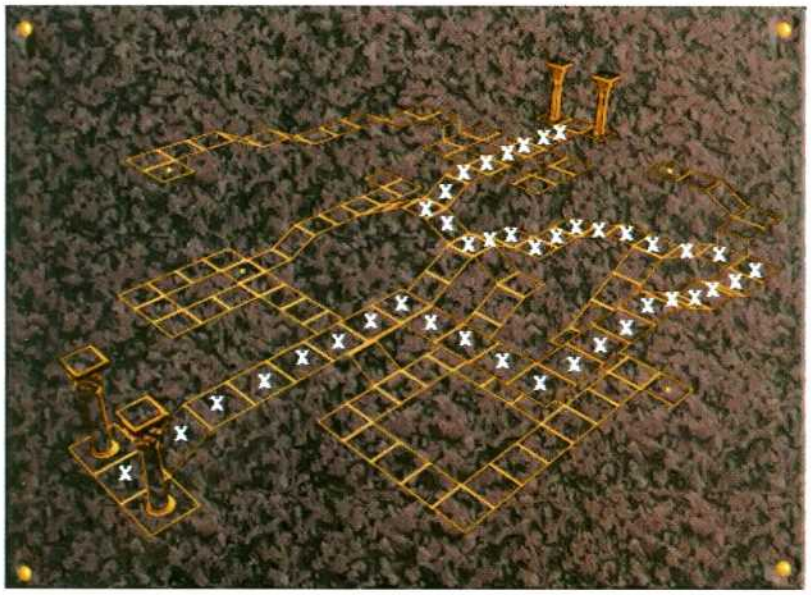
Wüsteninsel
- Ker'aoocs Haus: mit Frau reden, Gallussäure aus Regal nehmen
- Baldino: Autoteil abholen
- Hazienda: ganz nach rechts in Damensauna gehen, wenn Frauen schreien, zurücklaufen, hinter Theke über Leiter aufs Dach, mit Bunny reden
- Friedhof: vom Tor aus links an der Mauer halten, kleinen Weg hinein suchen, auf dem Friedhof Pfad an gegenüberliegender Seite hochgehen
- Magierschule: großen Raum betreten, Geistern ausweichen, „vorsichtig" zur Truhe schleichen = Schlüssel; zurück, vorne links im Raum Treppe hochgehen, mit Magiermeister reden
- Temple Park: zur Wurfbude gehen, bezahlen, mit Pfeilen Enten abschießen = Transport zum Abgrund, Schätze einsammeln
- Magierschule: zur Prüfung einschreiben, nach Tests fragen (**Savegame Magierschule**), im Hinterzimmer mit Magic Ball Zeichen abschießen = Blasrohr
- Fahrkartenschalter: Ticket zur **Zitadelleninsel** kaufen

Links vom Friedhofstor finden sich Reifenspuren im Sand. Von hier aus gerade den Felsen hochfahren.

- Twinsens Haus: im Garten Zoe Autoteil bringen
- Ticket zur **Wüsteninsel** kaufen
- Baldino: Funkgerät abholen
- am Stadtrand Auto abholen, einsteigen
- Friedhof: links vom Tor auf Felsen fahren (speichern), mit

A: Wettermagier, B: Leuchtturm, C: „Chez Luc", D: Hafen, E: Museum, F: Apotheke, G: Twinsens Haus, H: Höhle, I: Laden, J: Kreidedom, K: Gepäckaufbewahrung, L: Nachbar

A: Haus von Ker'aooc, B: Hafen, C: Laden, D: Baldino, E: Temple Park, F: Bü-Tempel, G: Hazienda, H: Friedhof, I: Magierschule, J: Höhle, K: Schildkröte, L: Kartenschalter



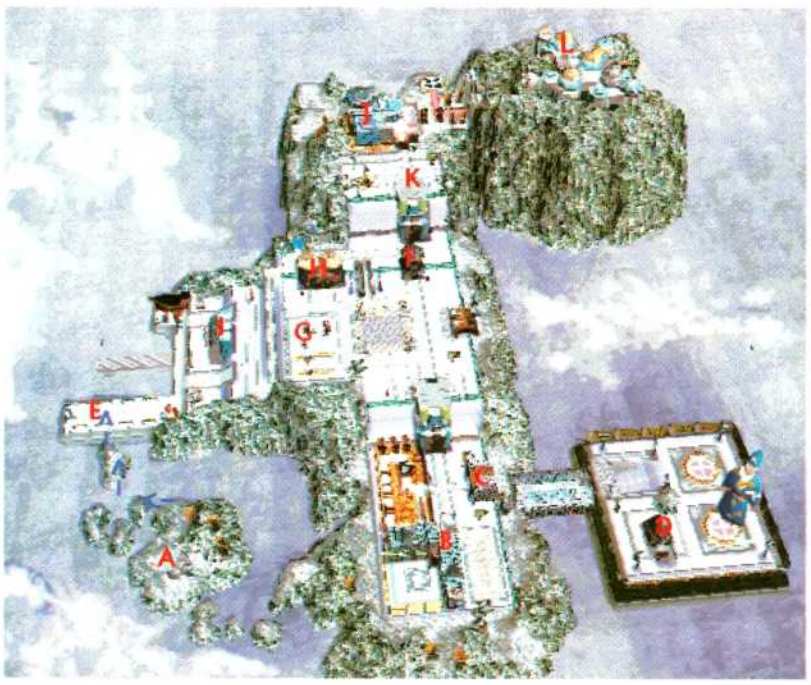
Der direkte Weg durch das Labyrinth.

Anlauf auf das Brett fahren = Sprung auf nächsten Felsen, Balsaminblume pflücken
- Magierschule: Blume Magier bringen = Tritonmuschel
- Fahrkartenschalter: Fahrkarte kaufen

Zitadelleninsel
- Twinsens Haus: im Garten Dino-Fly mit Tritonmuschel heilen, mit Dino-Fly zur Kreideinsel fliegen
- Kreidedom: durch Labyrinth zum gegenüberliegenden Ausgang gehen = Zaubertafel

Wüsteninsel
- Magierschule: zum Magiermeister gehen = Magierdiplom und roter Magic Ball
- Temple Park: davor auf fliegenden Händler warten, Magier-

Zuerst muß das Paket durch Steuerung des Greifers über die Sensortasten auf den Lift in der Mauernische transportiert werden. Später links mit dem Lift auf das Transportband fahren und von dort zur Kiste mit dem roten Kreuz springen.



A: Baldino, B: Gefängnis, C: Flughalle, D: Tower, E: Pier, F: Laden, G: Tankstelle, H: Casino, I: Kneipe, J: Hotel, K: Lifthalle, L: Palast

Seit 5 Jahren Deutschlands erfolgreiche Computer-Messe:

COMPUTER '97

14.-16. Nov.
DER MESSE-TERMIN DES JAHRES!
UNBEDINGT VORMERKEN!

▶ Die Messe für PC und Amiga
▶ Alle Neuheiten rund um Computer, Entertainment, Internet, Online und Multimedia
▶ Mit kostenlosen Workshops und Seminaren
▶ Tolle Gewinnspiele mit wertvollen Preisen

KölnMesse
14. bis 16. November
Köln, Messegelände
Halle 11 und 12

◀ Gehen Sie mit Swing in die Luft!
1. Preis: Eine Ballonfahrt für zwei Personen

Info-Hotline: Telefon 0201/8954066
Internet: http://www.computer97.de
Kartenvorverkauf: Telefon 0911/5325-210

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP
ICP GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Str. 6
90403 Nürnberg
Tel. 0911/5325-210
Fax 0911/5325-215
Ein Unternehmen der GONG-Gruppe

PRO Concept
PRO Concept-Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing mbH
Kemnader Straße 52
44795 Bochum
Tel. 0234/94688-0
Fax 0234/94688-44

Auf einen Blick:
- Otringal
- Zitadelleninsel
- Wüsteninsel
- Smaragdmond
- Bug Report
- Internet

diplom zeigen und Magierrobe abkaufen
- Hazienda: im Raum mit Brunnen Einladung von Esmerier annehmen
- Raumschiff: Kommunikator aus unterer Etage holen, oben Film ansehen, nach Landung Männern folgen

Otringal
- Gefängnis: sobald Zellentür geöffnet wird, Wärter besiegen, weiter nach links, Schalter über Gefangenenzelle (obere Ebene) betätigen, mit Gefangenem reden, ihm folgen, den Roboter mit Magic Ball besiegen **(Savegame Robot)**
- Flughalle: ganz links auf Tonnen und über Geländer springen, dem oberen Gang folgen, durch Loch springen, weiter zum Tower
- Tower: hochsteigen, Routen-Disk holen, Tower verlassen, ins Raumschiff gehen, Routen-Disk einlegen

Zitadelleninsel
- Twinsens Haus: mit Zoe reden
- Gepäckaufbewahrung: per Lift in den Keller, dort mit Sensor-

Erst auf ein Brett springen, auf Höhe des Schalters abspringen, diesen betätigen, wieder auf ein Brett springen, eine Runde fahren und an den Stufen abspringen.

tasten Greifroboter über Paket steuern, dann Greifer rechts in Mauernische bringen, Leiter hoch, Paket bis auf Lift rechts schieben, Schalter betätigen, Paket nach links schieben, liegenlassen; links mit Lift auf Transportband, ein Stück nach rechts gehen, zu Kiste mit Kreuz springen = Schlüssel; Türwächter einen Kinnhaken verpassen, Tür öffnen, Paket ganz nach rechts schieben, rechten Schalter betätigen, Paket auf Lift schieben, linken Schalter betätigen, nach links laufen, wenn Paket am Ziel, linken Schalter betätigen, auf Podest klettern, Paket auf Transportband schieben, folgen = Proto-Pack **(Savegame Proto-Pack)**
- Nachbar: ansprechen, Karte ansehen, Gallussäure übergeben, Karte nochmals ansehen = Plan der Kanalisation und Pyramidenschlüssel
- Wettermagier: Nachricht auf Tisch lesen

A: Empfangshalle, B: Baldinos Zelle, C: Eingang Hauptgebäude

Wüsteninsel
- Magierschule: Magiermeister ansprechen = Info über Leuchtperle
- Schildkröte: Glocke läuten, auf Schildkröte springen, in Höhle mit Proto-Pack über Spitzen fliegen = Perle
- Hazienda: durch Fernrohr auf Dach sehen, mit Dino-Fly zu gesehender Insel und dort mit Proto-Pack in die Höhle fliegen
- Höhle: Kiste rechts auf Lift schieben, draufstellen, hochfahren, Kiste nach links schieben, dann die zweite Kiste auf die erste und beide zusammen nach rechts zur Mauer schieben, auf die Kisten und die obere Ebene springen, weiter nach rechts gehen, Monster besiegen, Schutzzauber nehmen, diesen aktivieren und mit Proto-Pack aus Höhle fliegen **(Savegame Zauber)**

Zitadelleninsel
- Wettermagier: Perle in Kessel werfen = Blitzring
- „Chez Luc": aus Faß hinter Theke Schlüssel holen, durch rote Tür gehen, durch Bodenloch zwischen den Fässern fallen lassen, Pyramidenschlüssel auf Sockel stellen, Geheimraum betreten, Blitzzauber (erfordert max. Energie) auf Eiskugel anwenden = Kugel von Sendell und roter Magic Ball

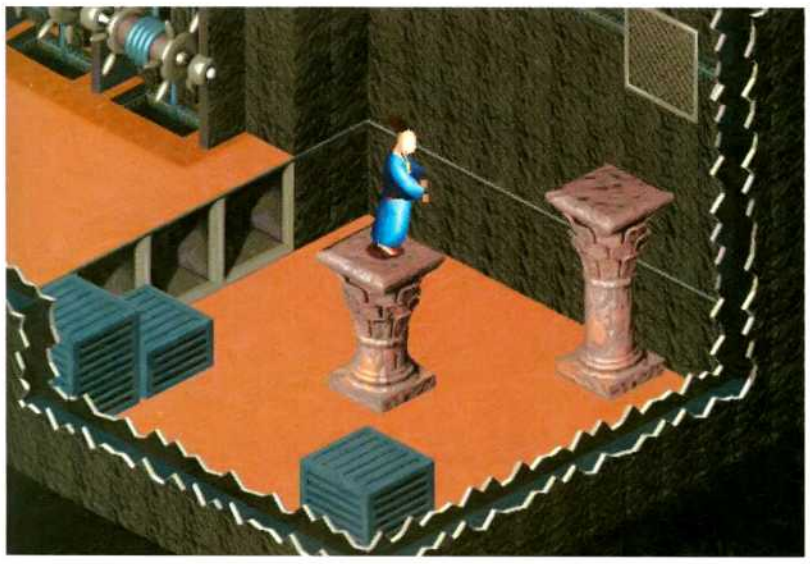
Wüsteninsel
- Tempel: auf Lore stellen, Richtungspfeile mit Magic Ball verstellen, bis Lore in zweites Untergeschoß fährt, von der Lore aus auf Podest mit Kiste springen = Schlüssel; gegenüber Leiter runterklettern **(Savegame Tempel)**, durch Tür gehen
- vom Nachttisch Schlüssel nehmen, Nachricht auf Tisch

Sind die Kisten in dieser Weise gestapelt, ist die Mauer kein Problem mehr.

A: Gaslager, B: Bürgermeisterhaus, C: Bazar, D: Nische, E: Industriegebäude, F: Schlüsselfragment

BUG-REPORT

Zwei Bugs gibt es zu vermelden, die sich aber leicht umgehen lassen. Wenn Sie mit dem Schlüssel durch die Tür gehen, befindet er sich sofort wieder im roten Kästchen. Springen Sie einfach über die Brüstungen. Verlassen Sie zunächst die Liftplattform, bevor Sie den Kaiser töten, ansonsten sind Sie im Raum gefangen.



Nachdem der Luftschacht geöffnet ist, die Säulen verschieben, dann von den Kisten aus über die Säulen in den Luftschacht springen.

anhören, links durch die Tür, rollenden Wärter besiegen = Schlüssel; mit Lift nach oben, per Proto-Pack über elektrischen Boden, Wärter besiegen = Schlüssel; Kapsel öffnen = Routen-Disk, Strom abstellen, runtergehen, Raumschiff betreten, Routen-Disk einlegen

Smaragdmond

- Empfangsgebäude: Karte auf Monitor ansehen, Augenschalter aktivieren, Gebäude verlassen
- durch gegenüberliegende Tür gehen, gelb-schwarzes Rad drehen, nicht durch sich öffnende Tür gehen, weiter nach links zu Baldinos Zelle, Wärter besiegen = Schlüssel; Zelle öffnen, Baldino folgen, Rad drehen, durch anfangs geöffnete Tür, dann die Treppe raufge-

Links unten geht es zu einem Geheimraum mit lebensauffrischendem Inhalt. An den Wanddüsen kommt Twinsen nur im „Vorsichtig-Modus" vorbei.

INTERNET

Twinsen's Odyssey durchs Datennetz

Compuserve:
GO Gamers
- Tips & Tricks von Usern
GO Gamepub
- Support Electronic Arts

ID 101636,1650 (Andrea)

Internet:
http://www.joystick.fr/lba2/persos.html

- witzige Vorstellung der Planeten und ihrer Bewohner

- E-Mail: desupport@ea.com

Phone: *0 24 08 / 940 555 (Mo-Fr 9.30-17.30 Uhr)*

- Support (Electronic Arts)

Hiermit bestelle ich:

❒ PC Action mit CD-ROM 07/97	zu DM 7,90	
❒ PC Action mit CD-ROM 08/97	zu DM 7,90	
❒ PC Action mit CD-ROM 09/97	zu DM 7,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

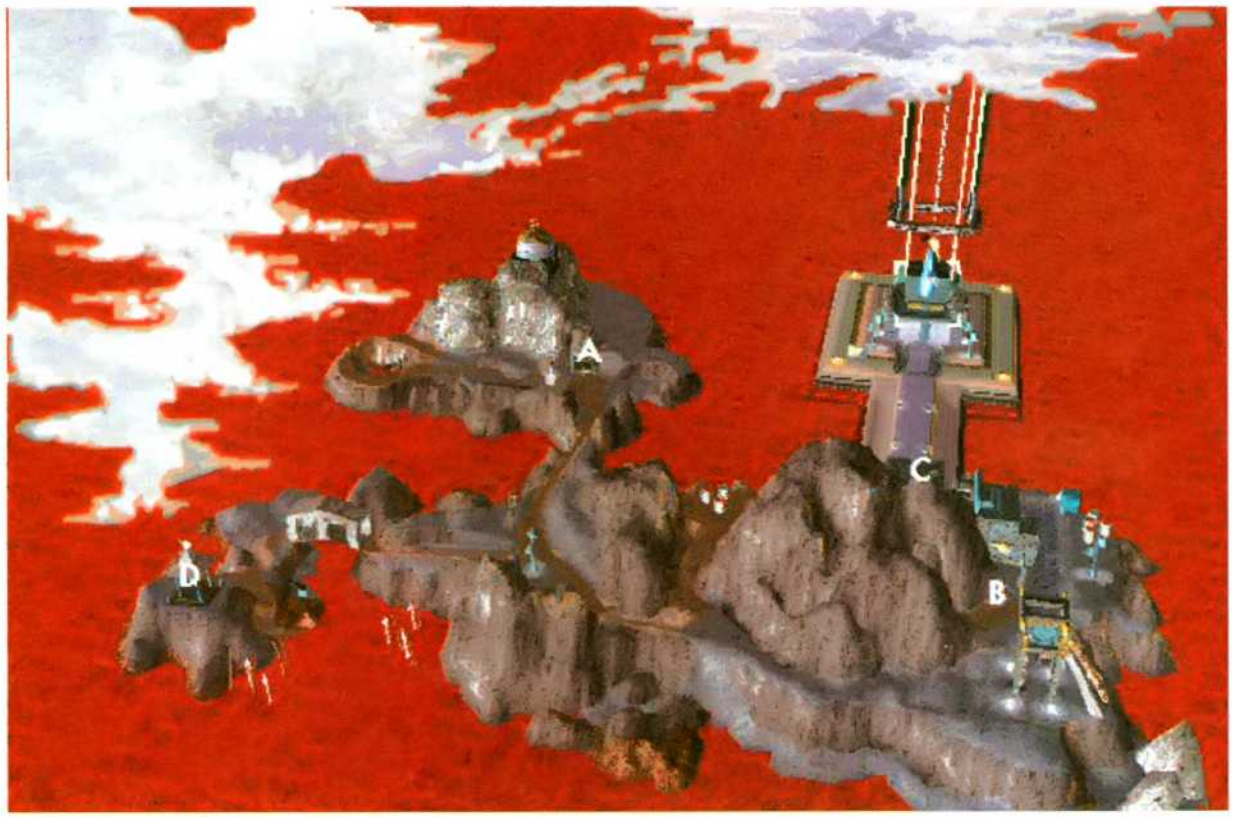
Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Auf einen Blick:
- Otringal
- Insel der Bifiden
- Schlüssel-informationen

Von hier aus geht es über die Lava, dann äußerst links weiter. Tief im Inneren der Mine geht es zur Kirche, in der sich ein Schlüsselfragment befindet.



A: Dorfeingang, B: Mine, C: Packhaus, D: Fährmann

hen, roten Hebel umlegen, Baldino folgen

Otringal

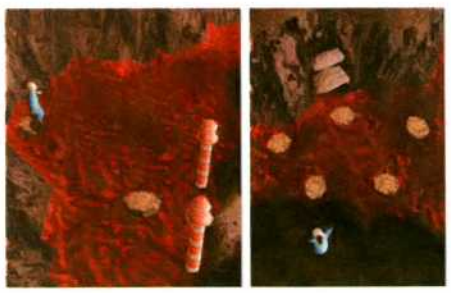
- springend und mit Proto-Pack zum Hafen
- Tankstelle: Tankwart auf Gasogen ansprechen
- Casino: beim Hunderennen mindestens 100 Zlithos gewinnen
- Hafen: zur **Fest-Insel** übersetzen lassen
- rechts neben dem Tempel mit bandagierten Mann reden, zurück nach **Otringal**
- Kneipe: Wirt ansprechen, durch Geheimgang hinter Bühnenvorhang gehen, dort durch Drehen der Zahnräder (Mitte, links, rechts) Luftschacht öffnen, Säulen verschieben und zum Luftschacht springen = Ricks Büro **(Savegame Kneipe)**

Insel der Bifiden

- Bürgermeisterhaus: mit Mann reden
- zur Raffinerie gehen, auf Rohren über Zaun springen, Gaslager betreten
- Gaslager, 1. Raum: ganz rechts mit Magic Ball Rad an Außenwand verstellen, warten, bis Arbeiter mit Lift hochfährt, Arbeiter mit Magic Ball ausschalten, die Räder links und rechts vom Eingang drehen, über Düsen springen
- 2. Raum: Rad unten links drehen, hochfahren, Rad drehen,

SCHLÜSSELINFORMATIONEN

Frau aus Apotheke	*Ker'aooc (Wüsteninsel)*
Mann auf Haziendadach	*Magierschule*
Magiermeister	*Kreidedom + fliegender Händler*
Nachricht vom Wettermagier	*Fundort Leuchtperle*
Fernrohr auf Haziendadach	*Fundort Schutzzauber*
Tankwart	*Gasogen (Bifiden)*
Kapitän	*Bandagierter Mann (Fest-Insel)*
Bandagierter Mann	*Rick/Kneipe*
Rick	*Johnny Rocket*
Johnny Rocket	*Rebellenstützpunkt*
Priester in Kapelle	*Hausmädchen/Melodie*
Rebellen (Vulkaninsel)	*Aufenthaltsort Königin*



An beiden Stellen muß zunächst gesprungen werden, danach können Sie auch fliegen. Sollten Sie genug Juwelen für die Rückfahrt haben, reicht der allererste Sprung, um dann per Jet-Pack bis zur Höhle zu fliegen.

A: Kristalle, B: Tempel von Dark Monk

A: Thronsaal, B: Ausgang Seil, C: Ausgang Wandloch, D: Schlüsselfragment

7TH LEGION

Wir sind die
7. LEGION
Der Tag der
Abrechnung naht...
Kaufen Sie jetzt,
bevor es zu spät ist.

7TH LEGION

MICROPROSE

http://www.microprose.com

Auf einen Blick:

- Otringal
- Fest-Insel
- Insel der Bifiden
- Insel der Bleichlinge
- Nur Bares ist Wahres

Um sicherzugehen, daß die Kiste nicht zugenagelt wird, während Twinsen darin hockt, müssen beide Hebel hochgestellt sein.

runterfahren, über die Düsen zum Schlüsselkästchen, Schlüssel nehmen

- 3. Raum: beide Räder drehen, über Düsenausstoß springen, mit Lift rauffahren, Wärter besiegen, mit dem Rücken an die Tür stellen, „sportlich" Richtung Becken laufen, abspringen, über die Düsen, Podeste und Rohre hoch zum Schlüsselkästchen, nach links über Rohre springen
- 4. Raum: Wärter besiegen = Schlüssel; Rad drehen, hochgehen, Räder drehen, „vorsichtig" auf Plattform stellen und über Gas fahren lassen **(Savegame Düsen)**
- 5. Raum: Rad drehen, auf erloschene Düse springen, Arbeiter mit Magic Ball ausschalten = Schlüssel (ggf. Schlüssel mit Magic Ball einfangen); in Hundezwinger gehen, nächsten Wärter besiegen = Schlüssel; „vorsichtig" Treppe hochgehen, Rad drehen, Gasogenkanister und Schlüssel holen
- Raffinerie verlassen, auf Tonnen und über Zaun springen, ins Dorf gehen
- der gelben Eule zur Nische folgen = Schlüssel des Bürgermeisters
- Bürgermeisterhaus: Wandschrank mit Schlüssel öffnen = Notizen; lesen
- Bazar: Hacke kaufen
- zur Palme gehen, mit dem Rücken dagegenstellen, Blick zum Bazar, „sportlich" fünf Schritte machen, mit der Hacke graben = Schlüsselfragment

Otringal

- Baldino: Kanister bringen = Super Jet-Pack
- Casino: am ganz linken Spielautomaten spielen, bis Schlüssel gewonnen ist, durch goldene Tür gehen, Glücksrad drehen, Krokodile beseitigen = Schlüssel; mit Jet-Pack zur Tür fliegen
- Hotel: Portier ausschalten = Schlüssel; mit Johnny Rocket reden, ihm folgen = Rebellenring
- Lifthalle: durchlaufen, mit Jet-Pack runterfliegen

NUR BARES IST WAHRES

Um an das nötige Kleingeld, Energiefläschchen und Lebenspunkte zu kommen, sollten Sie überall die Mülleimer, Tonnen und anderen großen Gegenstände durchsuchen. Wenn Ihnen das zu mühsam ist, laden Sie sich einfach eines der Save-Games von der CD. Diese sind reichlich gefüllt mit Leben, Kashes, Zlithos und Juwelen – je nach Spielstand. Die Ausnahme ist der Spielstand "START", bei dem oben genannte Dinge schon am Anfang reichlich vorhanden sind.

Ein Besuch in der Frauensauna ist die einzige Möglichkeit, den Barmann der Hazienda von der Leiter wegzulocken.

Wir brauchen Ihre Unterstützung
– so dringend wie die Luft, die der Feind vom Jupiter
uns nehmen will. Wir brauchen Sie, denn die Verteidigung
unseres Planeten geht alle an! Wir brauchen Ihr strategisch-
Geschick – als Heerführer oder Pilot, als Ad
Folgen Sie uns, und übernehmen S
Kämpfen wir gemeinsam fü
FÜR F
DATA DESIGN InterActive
PC CD
Weitere Infor

- Laden: Hier den Rebellenring herzeigen, mit den Rebellen reden = ungeladene Laserpistole

Fest-Insel

- auf den Hügel gehen, dem linken Bergpfad folgen, über die Lava springen und dann fliegen, mit der Hacke ein Stück von den Kristallen abschlagen = geladene Laserpistole

Insel der Bifiden

- zur Raffinerie gehen, über Zaun springen, Industriegebäude betreten, mit Magic Ball Wärter ausschalten, dann rote Schalter mit Magic Ball in Position bringen: (v.l.n.r.) hoch, runter, hoch, runter, Gebäude verlassen, auf das Schiff gehen
- Gorilla besiegen **(Savegame Gorilla)**, in den Aufzug betreten

Insel der Bleichlinge

- „vorsichtig" mit Magic Ball erst den Arbeiter ausschalten, dann einen der Schalter betätigen
- Mine: tief in der Mine mindestens vier Edelsteine finden, ganz hinten Wächter vor Tür besiegen = Schlüssel; Kirche betreten = Schlüsselfragment
- durch den Dorfeingang gehen, im Süden Familie besuchen, Handschuh von der Garderobe

Der einzige Zugang ins Raffineriegelände ist die kleine Absenkung im Zaun.

KMF Hamburg
© 1996 Data Design © 1997 EIDOS Interactive Limited. Alle Rechte vorbehalten.
Die Entscheidung muß fallen
RIED EN
UND FREIHEIT
CONQUEST EARTH
DAS MANIFEST
3D-ECHTZEIT STRATEGIE-ACTION
EIDOS INTERACTIVE
nen über Internet: http://www.hyper-world.com

Auf einen Blick:
- Insel der Moskibienos
- Vulkaninsel
- Insel CX
- Otringal
- Fest-Insel

nehmen, an den Tisch setzen, essen = Torte
- Torte altem Mann in Dorfmitte bringen = Schlüssel
- Kapellentür öffnen, die Leiter hochsteigen, mit Priester reden, Kapelle verlassen
- in Wohnung nahe des Dorfeinganges Hausmädchen ansprechen = Erlernen der Fährmannsmelodie
- Dorf verlassen, Frosch im Teich küssen = Aufladen der Lebensenergie
- Fährmann: **(Savegame Fährmann)**, Melodie singen

Insel der Moskibienos
- fliegenden Moskito ansprechen, sagen, man müsse zur Königin
- Thronsaal: Königin Rebellenring zeigen, mit Test einverstanden erklären; mit Magic Ball Steinkugeln zerstören, bis Schlüssel erscheint (speichern), richtige Tür öffnen = Blasrohrpistole (die anderen Türen nicht öffnen)
- links in nächsten Raum gehen, links oben durch Wandloch Kokon verlassen, Berg hochgehen, über die Brücke und mit Lift auf Gipfel
- auf Podest Handschuh anziehen, fünfmal Feuerbälle des Gasmonsters zurückschleudern = Schlüssel
- Truhe aufschließen = Schlüsselfragment
- wieder in den Kokon steigen, dort weiter nach links unten, abseilen

Vulkaninsel
- springend und mit Jet-Pack zur Höhle, mit Rebellen reden **(Savegame Vulkaninsel)**

Insel der Bleichlinge
- neben Anlegestelle verletzten Bleichling mit Tritonmuschel heilen

Zusätzlich zu den Gasmonstern erschwert auch die jeweils nur kurze Zeit geöffnete Tür das schnelle Vorankommen.

- Mine: gleich gegenüber Eingang auf Transportband stellen
- Packhaus: Wärter ausschalten, beide Hebel hochstellen, in Kiste springen
- im Lagerraum auf Kisten, von dort auf Leiter springen = Dach; in Loch auf Dach des Nebengebäudes springen, Königin ansprechen = Schlüssel für CX-Passage; mit Magic Ball Schalter auf Gang von Zelle betätigen

Insel der Moskibienos
- über Seil in Kokon klettern
- Thronsaal: sämtliche Wachen ausschalten, mit Schlüssel der Königin Thron aufschließen, Passage betreten

Insel CX
- rechts die Wachen besiegen = Schlüssel
- mit Jet-Pack über Gas fliegen, mittels Schalter Tür öffnen
- Wache vor Tower ausschalten = Schlüssel; Tower betreten, Räder drehen, bis zur Wache am MG rennen (Husaren ausweichen), Schlüssel holen, über Brüstungen springen, Tür rechts öffnen, mit Lift nach unten fahren
- Liftplattform verlassen, Kaiser umbringen = Schlüssel; Hocker aufschließen = Säbel, Husar mit Säbel besiegen, hochfahren
- beide Husare besiegen = Schlüssel für braune Tür, durchgehen
- ganz oben Routen-Disk holen, Tower verlassen, Raumschiff betreten, Routen-Disk einlegen

Otringal
- Palast: in Kaiserraum gehen (ganz nach oben, dann ganz nach links, dann hoch), Monster besiegen = Schlüssel; Truhe öffnen = Schlüsselfragment und magischer Feuerball
- „vorsichtig" mit Magic Ball Glasscheibe über Truhe zerschlagen = Durchgang **(Savegame Palast)**

Fest-Insel
- Tempel: Schlüssel von Dark Monk einsetzen, rausgehen
- rechts vom Tempel auf hinterste Säule springen, über die Säulen auf das Buch, dann über den Arm in die Statue springen
- Monitore ausschalten (2., 1., 4., 3.), Hebel umlegen, über Lifte bis nach ganz unten, Raketen-Elefanten tragen die Schlüssel bei sich, ganz unten erst FunFrock-Imitation **(Savegame Finish)**, dann ihn selbst besiegen
- ganz rechts an den Abgrund zur Lava stellen

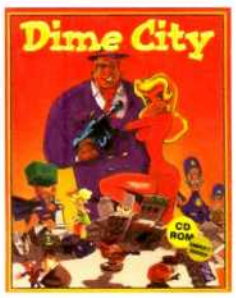
Andrea v. d. Ohe

Zur Befreiung der Magier müssen die Monitore in bestimmter Reihenfolge ausgeschaltet werden.

CD-ROM 5 MARK-Reihe

Originale zum Softpreis

DIME CITY



VOLL-VERSION

CD-ROM-Software zum Sparpreis

CD-ROM 5 MARK-Reihe

Originale zum Softpreis

GRAFIK POWER

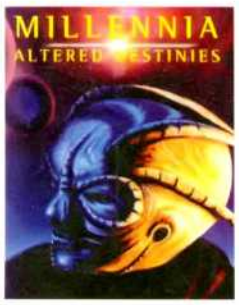
VOLL-VERSION

CD-ROM-Software zum Sparpreis

CD-ROM 5 MARK-Reihe

Originale zum Softpreis

MILLENNIA



VOLL-VERSION

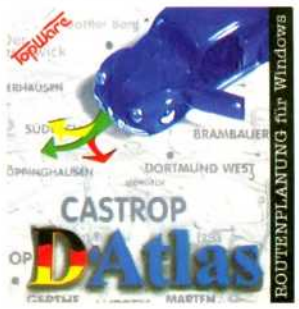
CD-ROM-Software zum Sparpreis

Originalsoftware zum Taschengeldpreis!

CD-ROM 5 MARK-R

Originale zum Softpreis

D-ATLAS



VOLL-VERSION

CD-ROM-Software zum Sparpreis

CD-ROM 5 MARK-Reihe

Originale zum Softpreis

ROAD WARRIOR

VOLL-VERSION

zum Sparpreis

Jede CD-ROM nur 5 Mark!

erhältlich ab sofort bei

KARSTADT

CD-ROM 5 MARK-Reihe

Originale zum Softpreis

TELE-INFO

VOLL-VERSION

CD-ROM-Software zum Sparpreis

CD-ROM 5 MARK-Reihe

Originale zum Softpreis

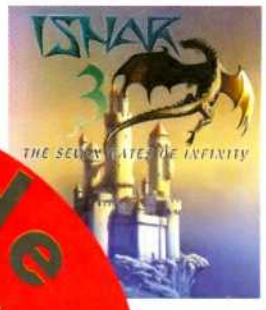
GRUSSKA

CD-ROM-Software zum Sparpreis

CD-ROM 5 MARK-Reihe

Originale zum Softpreis

ISHAR 3



VOLL-VERSION

um Sparpreis

Jetzt jede Menge neue Titel!

CD-ROM 5 MARK-Reihe

Originale zum Softpreis

WINDOWS KOCHBUCH

VOLL-VERSION

CD-ROM-Software zum Sparpreis

CD-ROM 5 MARK-Reihe

Originale zum Softpreis

HUMANS III

VERSION

CD-ROM-Software zum Sparpreis

CD-ROM 5 MARK-Reihe

Originale zum Softp

WINZER

VOLL-VERSION

CD-ROM-Software zum Sparpreis

Mit dem

ist

Multiplayermodus für bis zu 4 Spieler
Automatikfunktionen mit diversen Schwierigkeitsstufen

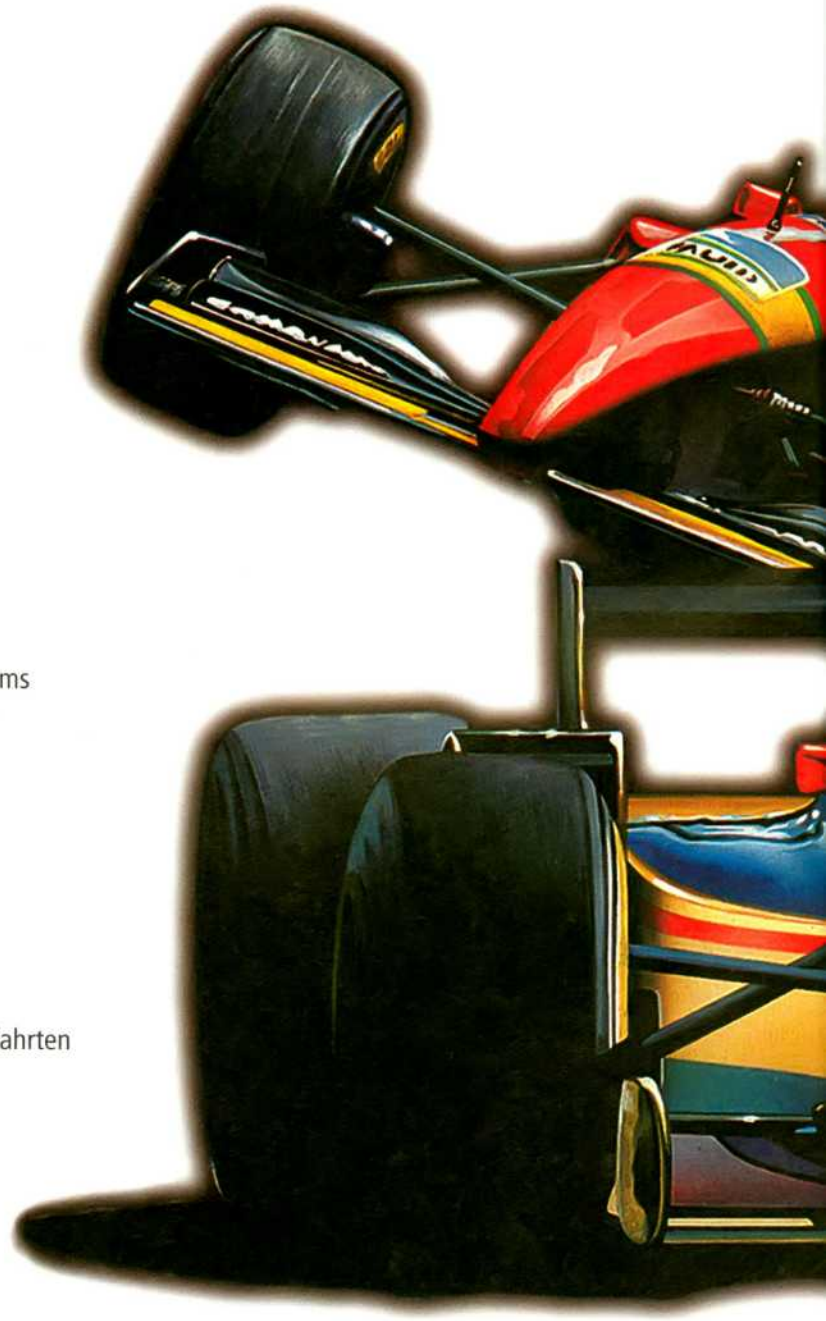
Online Hilfe und Hintergrundinformationen
Realitätsnahe 3D Darstellung des Rennens

Detaillierte Streckenvorstellungen (Sprachausgabe)
Integrierter Editor

Individueller Ausbau eines eigenen Entwicklungszentrums
Übersichtliches Setup mit Auswirkungsanzeige

Reglementänderungen mit Kontrollen
Frei editierbares Wagendesign, Optimierung durch Testfahrten

Sponsoring und Merchandising
Telemetrieaufzeichnungen inklusive Zwischenzeiten



© 1997 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000

F1 Manager PROFESSIONAL

immer Saison!

10 Jahre
SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

- Professor Oubiers Haus
- Cafe Montfaucon
- Galerie Glease
- Marseille
- Lagerhaus - außen, innen Ergeschoß
- Lagerhaus - innen, obere Etage
- Quaramonte
- Fragen und Antworten

Gerade erst wieder in Paris eingetroffen, wird George Stobbard gleich von seiner alten Freundin Nico in ein neues Abenteuer verwickelt. Vielleicht wäre er der geheimnisvollen Sache mit dem plötzlich aufgetauchten Maya-Stein nicht weiter nachgegangen, wenn Nico nicht auf so brutale Weise entführt worden wäre. Ergründen Sie selbst, was es mit dem geheimnisvollen Drogenboß auf sich hat und wie George und Nico das Geheimnis der seltsamen Steine lüften können.

Professor Oubiers Haus

- das Bücherregal untersuchen, danach kann George den Holzblock unter dem Regal sehen; den Holzblock wegtreten
- mit der Metallklammer an der Wand Seil lösen
- die Schublade vom Sekretär öffnen = Tontopf; Tontopf im Inventar untersuchen = Schlüssel
- den Sekretär öffnen, aus der Tequilaflasche trinken, den ausgespuckten Wurm aufheben
- Pfeil aufheben, Handtasche un-

BAPHOMETS FLUCH 2

DIE SPIEGEL DER FINSTERNIS

tersuchen = Höschen, Lippenstift, Brief; Brief untersuchen = Telefonnummer von Lobineau
- mit Pfeil den Schrank öffnen, mit Höschen Gaszylinder herausnehmen, Gaszylinder in Syphon legen, mit Syphon Feuer löschen, die Tür öffnen, runtergehen
- Zeitungsausschnitt nehmen, lesen = Kontoauszug; mit Lobineau telefonieren = Verabredung im Café
- mit Schlüssel Haustür aufschließen, rausgehen

Cafe Montfaucon
- die kleine Flasche und Mann ansehen, den Kellner ansprechen, bis er einen Kaffee bringt, mit ihm reden (Flasche, Gendarm)
- Lobineau erscheint; Lobineau nach dem Tontopf befragen = Adresse Gallerie Glease, nach Maya-Stein befragen = Maya-Stein im Inventar
- mit dem Gendarm reden (Nico, Gendarm), bis dieser die Hände vor das Gesicht hält; schnell das Fläschchen (Absinth) vom Tisch nehmen; Café verlassen

Galerie Glease
- dem dicken Mann so lange Absinth in sein Glas nachgießen, bis dieser umfällt
- ganz nach links zu den Kisten gehen, diese ansehen, den Aufkleber abziehen = Hinweis auf
- Condor Transglobal
- Glease ansprechen = Hinweis auf Hafen von Marseille

Marseille
- die Hütte ansehen, durch das Fenster mit dem Wachmann reden (GT-Schild, Uhrzeit, Herd, Hund) = Falltür geöffnet, Flasche im Fluß

FRAGEN UND ANTWORTEN

Ist es nötig, oft zu speichern?
Da sowohl George als auch Nico nicht unsterblich sind, empfiehlt es sich sehr.

Obwohl ich alles genau untersucht habe, bekomme ich Schlüsselhinweise nicht.
Untersuchen Sie stets alle Gegenstände mit Klick beider Maustasten. Außerdem empfiehlt es sich, mit den Personen so lange zu reden, bis keine Frageoptionen mehr verfügbar sind.

Kann ich mich durch eine falsche Aktion in eine Sackgasse bringen?
Nein, das Spiel ist durchweg fair. Haben Sie z. B. irgendwo vergessen, einen Gegenstand mitzunehmen, haben Sie weiterhin Zugang zu betreffendem Ort. Auch sind Items nur dann anwendbar, wenn diese „vorgesehen" sind.

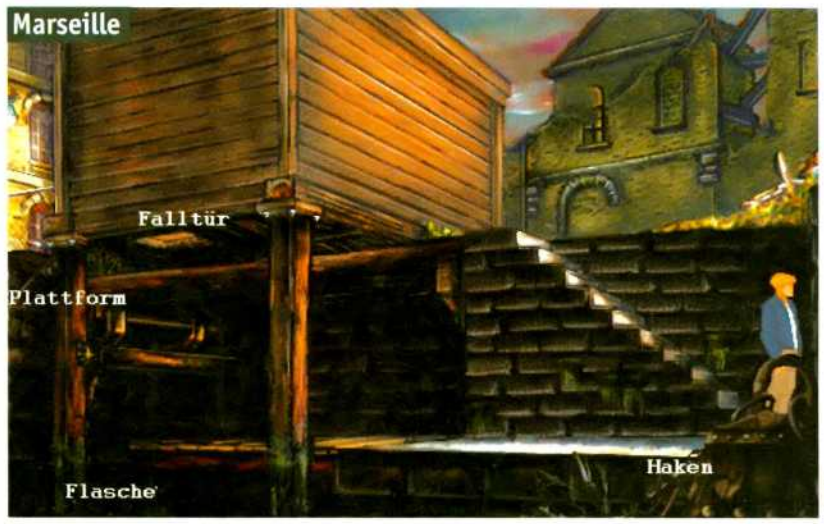
- das Kaminrohr an der Hütte anfassen und untersuchen, zur Mole die Treppen runtergehen
- den Bootshaken aus dem Wasser ziehen, mit diesem die Flasche angeln, wieder zur Hütte raufgehen
- mit der Flasche das Kaminrohr abkühlen, den Kegel oben vom Kaminrohr nehmen, wieder zur Mole runtergehen
- durch die Falltür in die Hütte gehen, die Hundekuchen nehmen, Hütte wieder durch Falltür verlassen
- Hundekuchen auf die Plattform werfen, mit Bootshaken Plattform runterlassen = Hund fällt ins Wasser; Treppe raufgehen
- über den Zaun klettern

Lagerhaus – außen, innen Erdgeschoß
- die Leiter ganz links hochklettern, durch das linke Fenster sehen
- mit Bootshaken den Ventilator blockieren = Hinweis auf Karzac; wieder zurück auf das Dach, die Leiter runterklettern
- an die Tür klopfen, Pablo erzählen, George sei ein Gendarm, die Leiter hochklettern
- Kralle bedienen, wenn Pablo vor dem Kahn steht, nochmals

die Kralle bedienen = Pablo weg; das Lagerhaus betreten
- aus der Schublade im Schreibtisch Schlüssel nehmen
- nach rechts gehen, bis Titipoco auftaucht, ihm die Schlüssel zeigen
- den Aufzugknopf drücken, hochfahren

Lagerhaus – innen, obere Etage
- die Kiste direkt vor dem Aufzug vor die Photozelle schieben
- rechts am Aufzug mit Schalter Licht einschalten = Bodenkratzer links sichtbar
- Kratzer ansehen, nun sichtbare Tür ansehen, Tür öffnen, reingehen = Geheimraum, Nico
- Nico ansprechen = Klebeband im Inventar, das Seil lösen = Seil im Inventar, kleine Statue aufheben, Raum verlassen (falls das Klebeband nicht im Inventar ist, liegt es auf dem Fußboden, mitnehmen)
- mit Nico reden (CT-Schild = Hinweis auf Quaramonte, Inspektor Moyet, Handschellen)
- das Seil an die große Statue im Raum binden
- Klebeband auf Photozelle kleben, Kiste in Aufzugtür wieder zurückschieben; die kleine Kiste auf die erste verschieben, die nun freie große Kiste wegschieben, den Handwagen hochpumpen
- ein Seilende (an Statue) an Laufrolle binden, Handwagen runterpumpen
- versuchen, Statue zu verschieben, Nico um Hilfe dabei bitten = Durchgang offen
- auf den Balkon gehen, die Handschellen am Stahlseil benutzen

Quaramonte
- mit den Musikern sprechen (Miguel, Musik, Mine), mit Pearl reden (Duane), zum Truck ganz rechts gehen (falls Oubier am Truck steht, ihn ansprechen, Bild kurz verlassen, mit Duane erst reden, wenn Oubier



Auf einen Blick:

- Who is Who?
- Dschungel
- Ketch´s Landing

WHO IS WHO?

Es ist nicht immer ganz einfach, in einem Gespräch die Personen genau zuzuordnen. Hier ist eine Auflistung aller Beteiligten, denen Sie auf Ihrer Jagd nach den Maya-Steinen begegnen werden.

GEORGE
NICOLE
LOBINEAU
GENDARM
OUBIER
OUBIER´S FRAU
GLEASE
PABLO
TITIPOCO
KARZAC
INSPEKTOR MOYET
MIGUEL
PEARL
DUANE
GENERAL
PRÄSIDENTIN
PATER HUBERT
SCHAMANE
BRONSON
KETCH-SCHWESTERN
FREDERIC KETCH
RIO
EMILY
BERT
HAIKU
HAWKS
SHARON
FLASH

Dschungel

- Liane von der Waschmaschine nehmen, Kontoauszug auf die Blätter legen, mit der kleinen Statue am Wasserrad Feuer machen = Pater Hubert erscheint; mit ihm reden (Nico, Wurzel) = Kragen im Inventar
- Kragen auf die Presse legen, Liane an der Presse befestigen, mit dem großen Kreuz Presse bewegen
- Pater Hubert Kragen geben, nochmals nach Wurzel befragen = Indianerdorf
- mit den Indianern reden (Nico, Pater Hubert, Schamane), die Hundekuchen als Geschenk übergeben
- den Maya-Stein in die Hundekuchenpackung legen, diese wieder übergeben = Schamane
- mit dem Schamanen reden (Kojoten-, Jaguar- und Adlerstein, Wurzel) = Hinweis auf Ketch's Landing und Britisches Museum, Wurzel im Inventar
- am Baumhaus: den Kaminkegel unter die Presse stellen, Wurzel auf die Presse legen, mit Kreuz wieder Presse bedienen, Kaminkegel nehmen = Wurzelsaft, Leiter hochklettern

Ketch's Landing

- Pläne und Theolith ansehen, mit Bronson über Theolith reden, Treppe raufgehen
- Katze ansprechen, Leiter aufstellen, versuchen, die Tür zu öffnen = Hinweis auf Ketch's Museum

weg ist), mit Duane reden (Truck, Musik, Miguel, Zünder, CT-Schild)

- in die Polizeistation gehen, mit dem General reden (Oubier), versuchen, die Wandkarte anzusehen, mit Renaldo reden (Pyramide), Polizeistation verlassen
- mit Nico über die Wandkarte reden
- die Treppe rauf ins Büro der Minengesellschaft gehen, mit Concha reden (Zünder, Oubier, Wandkarte), nochmals mit Nico über die Wandkarte reden, Büro verlassen
- wieder in die Polizeistation gehen, mit dem General (Nico) und mit Renaldo (Pyramide) reden, Station verlassen, Pearl ansprechen (Pyramide) = General und Renaldo verlassen
- in der Polizeistation Wandkarte ansehen = Hinweis auf Dschungel
- zur Minengesellschaft gehen, Concha von der Wandkarte erzählen, den Schrank öffnen = Zünder im Inventar
- zu Duane gehen, ihm den Zünder geben
- in der Polizeistation durch den Hinterausgang zu den Zellen gehen, die Schlinge ansehen, mit Miguel sprechen (alles)
- Nico (Appartement): Lavalampe, Tigerfell, Porträt und Fernseher ansehen, den General ansprechen (alles)
- George: Miguel nochmals auf die Schlinge ansprechen = Hinweis auf Fluchtboot, Seil im Inventar
- ein Seilende am Fenster befestigen, das andere Duane durch das Fenster geben
- zum Strand gehen, Rio am Bootssteg ansprechen (Schatz, Ketch, Ketch-Schwestern)
- mit Bronson reden (Ketch-Schwestern, Pläne), Treppe raufgehen
- mit Ketch-Schwestern reden (Katze, Rio, Emily)
- am Strand mit Rio reden (Bronson, Emily, Fisch), Wurm anbieten; Fragemenü verlassen
- Rio erneut ansprechen = Rio angelt Fahrradrahmen, diesen ansehen, Rio ansprechen (Schlauch) = Schlauch im Inventar, Rio solange nach dem Fisch fragen, bis George ihn hat
- zum Haus zurückgehen, Leiter raufklettern, Schlauch am rechten Flaggenmast befestigen, runterklettern, Fisch am Schlauch befestigen, Ball aufheben, Leiter hochklettern, Schlauch wieder abnehmen, runterklettern, Schlauch am Baum befestigen = Schleuder; Ball an den Schlauch legen = Markierung fällt runter, Bronson erscheint
- wenn Bronson auf dem Flaggenmast sitzt, Leiter wegnehmen, Markierung aufheben

Für den zweiten

THE LOGIC FACTORY®

(A s c e n d a n c y)

Titel wird es

ECHT-ZEIT

LEVIATHAN

THE TONE REBELLION

Auf einen Blick:

- **Catch it im Info-Net**
- **Britisches Museum**
- **Ketch´s Landing - Museum**
- **U-Bahn-Station**
- **Zombie-Insel - Eber, Felsnadel, Theolith**
- **Londoner Docks**

- zum Strand gehen, Theodolith und Pläne nehmen
- zum Haus hochgehen, Ketch-Schwestern die Pläne zeigen = Erlaubnis, Museum zu betreten

Britisches Museum

Nico: Vitrine mit Jaguar-Stein untersuchen, den Wachmann ansprechen (Jaguar-Stein) = Oubier erscheint, Oubier nach Jaguar-Stein befragen, anschließend weiter mit dem Wachmann reden

- den Schlüssel von der jetzt leeren rechten Vitrine abziehen, damit die Vitrine mit dem Dolch öffnen = Dolch im Inventar, Schlüssel wieder nehmen
- Wachmann den Schlüssel zeigen, ihn nach dem Schiff befragen
- Vorhang wegziehen, Tür mit dem Dolch öffnen

Ketch's Landing – Museum

George: den Federkiel nehmen, Steuerrad und Porträt ansehen, Truhe öffnen = Emily

- mit Emily reden (Kreuz), Museum verlassen
- Federkiel der Katze geben = Federfetzen, aufheben
- zum Strand gehen, mit Rio reden (Emily, Rios Schwester, Federfetzen anbieten) = Muschel im Inventar
- ins Museum gehen, Emily die Muschel geben = Kreuz im Inventar
- die Landkarte nehmen und auf die Schreibplatte legen, Kreuz in Federhalterung stecken, die Laterne holen und in Tintenfaßhalterung stellen = Hinweis auf Zombie Island
- zum Strand gehen, Rio ansprechen (Schatz, Zombie) = Fahrt zu Zombie Island
- den Felsvorsprung ansehen, das Boot untersuchen, Rio nach Netz fragen, Netz über Felsvorsprung werfen

U-Bahn-Station

Nico: Handtasche durchsuchen = Haarspange, mit Haarspange im Münzeinwurfschlitz des Süßigkeitenautomaten stochern, Penny aus Rückgabeschlitz nehmen

- Penny in Waage einwerfen = Karte
- mit Dolch Kasten an der Wand aufhebeln = Riß
- Karte in den Riß stecken, nun sichtbaren Knopf drücken

Zombie-Insel – Eber, Felsnadel, Theolith

- Exit oben rechts, Halm nehmen = Bambusrohr, Exit oben rechts, mit Bambusrohr in Lager stochern = abgebissenes Rohr, Pfeil in Rohr stecken = Blasrohrpfeil, Exit unten links, Exit unten links, Exit unten rechts
- Blasrohrpfeil auf Eber abschießen und sofort an Ast hängen = Exit nach oben geschaffen, erster Exit nach rechts
- versuchen, die Felsnadel hochzuklettern, Schlingpflanze abziehen, im Inventar Markierung an Netz befestigen, Netz über Schlingpflanzen legen, Netz über Felsnadel werfen = Markierung befestigt, Exit unten links, Exit ganz oben (vom Eber geschaffen) = Felsplateau
- Initialen ansehen, Theolithen auf die Löcher darüber stellen, durchsehen
- solange scrollen, bis die blinkende Markierung sichtbar ist; Säule und Höhle ansehen = Zugang zur Bucht; Plateau nach rechts verlassen

Londoner Docks

Nico: Kiste ansehen, wenn der Wachmann bei Pablo ist, den Schrank auf dem Boot öffnen, schnell die Leiter hochklettern

- wenn der Wachmann im Schrank steht, schnell den Schrank schließen, den Mop nehmen und damit die Schranktür blockieren; durch das Bullauge sehen
- im Boot Oubier ansprechen, den

CATCH IT IM INFO-NET

Compuserve: GO Gamers
- Tips & Tricks von Usern

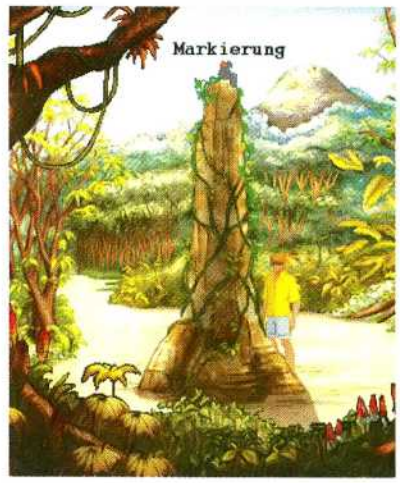
ID 101636,1650 (Andrea)

Internet: http://www.revolution.co.uk/sword.htm
- Spielvorstellung, Strory, Reviews (Revolution Software)

http://www.vie.co.uk/vie
- Produktinformationen Virgin Interactive

Hintline: 0 40 – 39 11 13 (Mo-Do 15-20 Uhr)

Mailbox: 0 40 – 3 90 81 60 (Virgin Interactive)



Unten: Der Blickwinkel durch den Theolithen läßt sich mittels der Scollhand ganz rechts am Bildschirm ändern. Nachdem das Schatzversteck ausgemacht ist, gibt es auf der rechten Seite des Plateaus einen neuen Exit.

KEIN KLON
LEVIATHAN
THE TONE REBELLION

Auf einen Blick:

- **Zomie-Insel - Filmset, Strand**
- **Abgebranntes Indianerdorf**
- **Pyramide - außen**
- **Pyramide - innen**
- **Hinweise und Adressen**

Jaguar-Stein nehmen, Karzac mit dem Dolch unschädlich machen

Zombie-Insel

Filmset, Strand

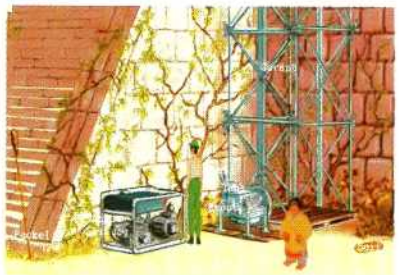
- vom Tisch links Pfannkuchen, Sirup und Brötchen nehmen, Sirup auf den Pfannkuchen streichen
- den Busch untersuchen, dann zweimal ansehen, bis George die Hornissen sieht
- Haiku ansprechen, nach ihm selbst befragen; nachdem Haiku und Bert die Plätze getauscht haben, Bert den Pfannkuchen (mit Sirup drauf) geben
- Brötchen auf Busch werfen, neues Brötchen holen und ebenfalls auf Busch werfen
- am Strand die Steinsäule und die darin befindliche Höhle untersuchen, Kamerawagen und Schulterkamera ansehen, Bert ansprechen (Felsenhöcker), Hawks ansprechen (Film, Felsenhöcker, Kameramann) = George holt den Adler-Stein

Abgebranntes Indianerdorf

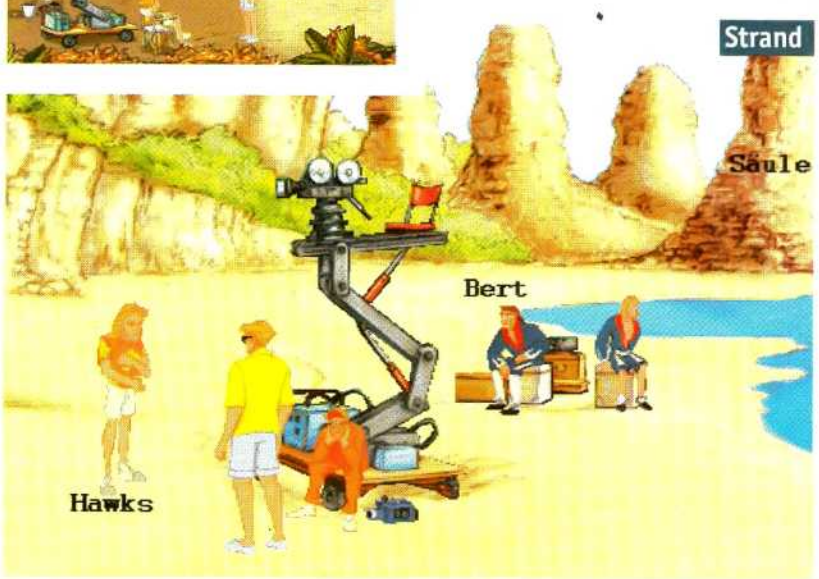
Nico: den Kojoten-Stein untersuchen, versuchen aufzuheben; das große Faß untersuchen, versuchen umzustoßen; Titipoco um Hilfe dabei bitten

- Kojoten-Stein aufheben (in Pfütze), Exit links

Pyramide – außen

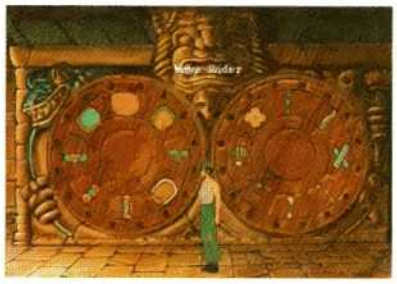


- mit Dolch die Benzinleitung durchschneiden, Zylinder nehmen und diesen an der Benzinleitung füllen, Benzin in Tankkappe von Motor kippen
- Knopf am Motor drücken, das Stahlgerüst untersuchen
- Seil aufheben und Titipoco zeigen = Titipoco befördert Seil über Gerüst
- Seilende nehmen und am Motor befestigen, zweimal den Hebel bedienen, Titipoco auf Hebel ansprechen, auf Aufzug stellen, Titipoco ansprechen
- oben den Munitionsgürtel nehmen und wieder runterfahren
- nach links gehen, die Wache gegenüber auf Karzac verweisen, Fackel nehmen
- Fackel Titipoco zeigen, Munitionsgürtel in Feuer werfen
- oben General ansprechen, Opfertisch untersuchen, George mit Dolch befreien
- am Pyramideneingang beide Hebel bedienen, George auf Hebel ansprechen



Pyramide - innen

Nico: bei Kacheln 1 die beiden Komponenten des ersten Bildes (Kacheln 2) herausfinden; die beiden Teile der ersten Komponente an den beiden Rädern einstellen, die Kachel der ersten Komponente eindrücken; genauso bei der zweiten Komponente verfahren; sind beide Komponenten des ersten Bildes eingedrückt, die Kachel (Kacheln 2) ebenfalls eindrücken



- in dieser Manier alle vier Bilder (Kacheln 2) zusammenstellen und eindrücken = Geheimgang rechts öffnet sich, durchgehen

George: Fackel nehmen und von Titipoco anzünden lassen, den Hebel bedienen

- den Hebel bedienen, Exit links
- rechten Hebel bedienen, Exit
- rechten Hebel bedienen, Exit links
- Fackel aufheben und damit Fackel an der Wand anzünden
- Treppe rechts runtergehen, Hebel betätigen und Treppe weiter runtergehen

Andrea v. d. Ohe

HINWEISE UND ADRESSEN

Paris:

Notiz aus Handtasche . . . . . .Telefonnummer Lobineau
Lobineau anrufen . . . . . .Cafe Montfaucon
Lobineau auf Tontopf ansprechen . . . . . .Galerie Glease
Glease ansprechen . . . . . .Hafen von Marseille

Marseille:

Blick in Hafenhütte . . . . . .Falltür geöffnet, Flasche im Fluß
Bootshaken in Ventilator . . . . . .Hinweis auf Karzac
Kratzer ansehen . . . . . .Geheimtür wird sichtbar
Gespräch mit Nico . . . . . .Quaramonte

Quaramonte:

Wandkarte in Polizeistation . . . . . .Dschungel
Gespräch mit Miguel . . . . . .Hinweis auf Fluchtboot

Dschungel:

Pater Hubert . . . . . .Schamane
Schamane . . . . . .Ketch's Landing, Britisches Museum

Ketch's Landing:

Ketch-Schwestern . . . . . .Ketch's Museum
Landkarte im Museum . . . . . .Zombie-Insel
Rio auf Schatz ansprechen . . . . . .Transport zur Zombie-Insel

Zombie-Insel:

Blick durch Theolithen . . . . . .Position Schatzhöhle

FUNSOFT

THE LOGIC FACTORY®

DIESES ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

IST IHR TOR IN DIE WELT DER HELDEN. EINE WELT

AUS MYTHOLOGIE, FANTASIE UND TRÄUMEN.

EIN EWIGER KAMPF - DENN JEDER ZUG IST ÜBERSCHATTET VOM

ULTIMATIVEN BÖSEN: DEM LEVIATHAN

IM SIEG FINDET DIE SEELE DES HELDEN ERLEUCHTUNG.

LEVIATHAN

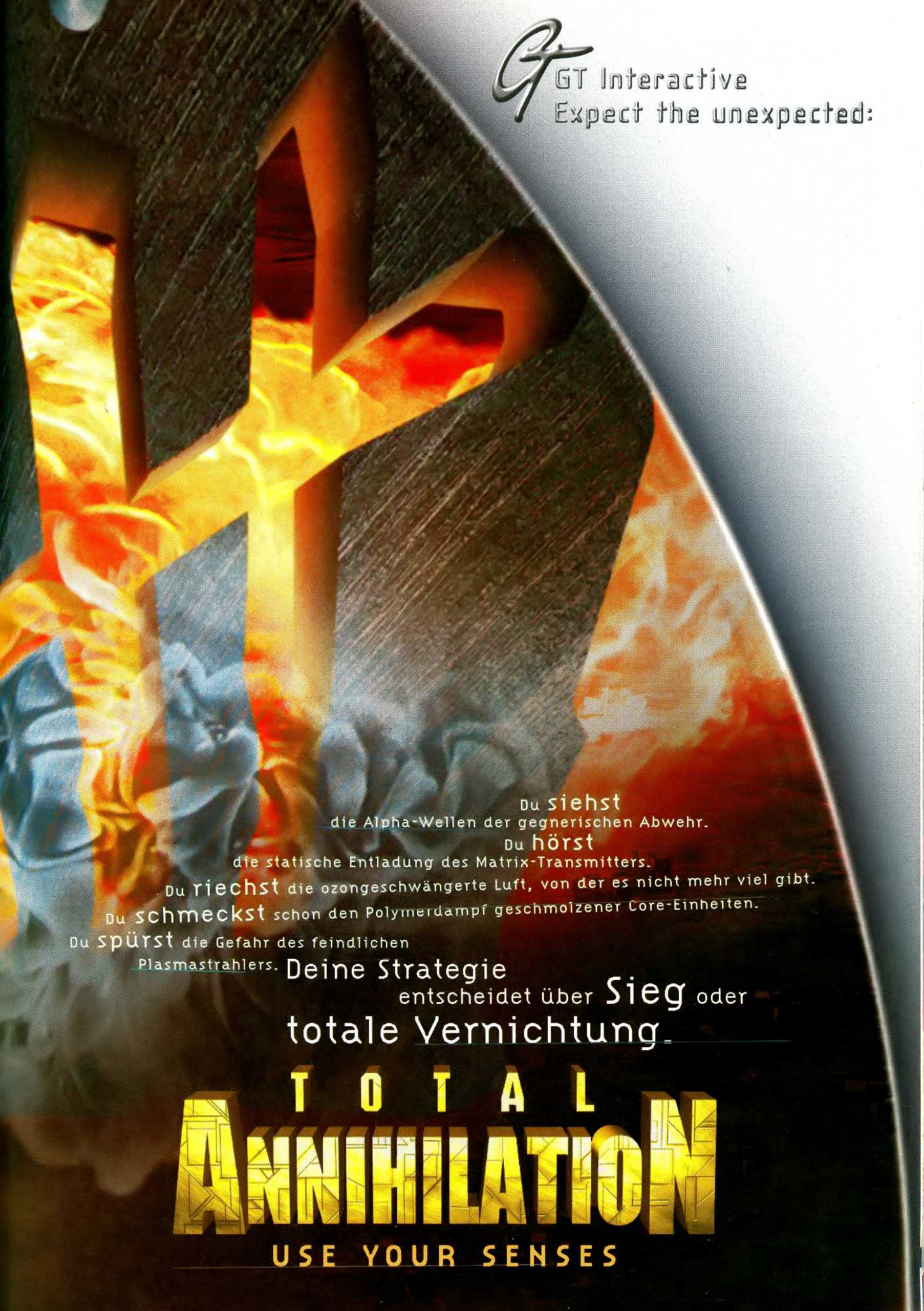
THE TONE REBELLION

HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111
Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

The Tone Rebellion © 1997 The Logic Factory, Inc. All Rights Reserved. The Tone Rebellion is a trademark of The Logic Factory, Inc. The Logic Factory is a registered trademark of The Logic Factory, Inc. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT

cavedog
www.cavedog.com
Designed for
Microsoft
Windows 95
„Total Annihilation ist
Echtzeitstrategie pur..."
PC Games 9/97
„All die wünschenswerten Innovationen,
die wir im PC Games-Special in Ausgabe 7/97
für die nahe Zukunft prophezeit
haben – Total Annihilation hat sie."
PC Games 9/97


GT Interactive
Expect the unexpected:
Du siehst
die Alpha-Wellen der gegnerischen Abwehr.
Du hörst
die statische Entladung des Matrix-Transmitters.
Du riechst die ozongeschwängerte Luft, von der es nicht mehr viel gibt.
Du schmeckst schon den Polymerdampf geschmolzener Core-Einheiten.
Du spürst die Gefahr des feindlichen
Plasmastrahlers. Deine Strategie
entscheidet über Sieg oder
totale Vernichtung.
TOTAL
ANNIHILATION
USE YOUR SENSES

Auf einen Blick:

- Die Truppen
- Helden und Magie
- Stufenanstiege der Helden

Als Abwechslung zu den zahlreichen, in Echtzeit zu spielenden Gemetzeln haben Sie mit der Fortsetzung der klassischen Serie wieder Gelegenheit, in vielen Einzelszenarien oder einer kompletten Kampagne die Vorzüge rundenbasierter Strategiespiele auszukosten. Die zehnteilige Kampagneist auch der Gegenstand des nachfolgenden Lösungsvorschlages.

WARLORDS 3

Die Truppen

Anders als bei den Vorgängern sind Sie, als Vertreter des Guten, während der gesamten Kampagne auf Truppen angewiesen, die im Bereich der tatsächlich Lebenden anzusiedeln sind, also Ritter, Infanterie, Bogenschützen und dergleichen. Mit ein wenig Glück erhalten Sie auf verschiedene Weisen noch Unterstützung durch Drachen, Archons und Elementale, werden jedoch niemals in der Lage sein, diese oder gar die Truppen Ihrer Erzfeinde selbst rekrutieren zu können. Es ist also nicht mehr so, wie das noch bei WL II der Fall war, wo Sie, nach Einnahme einer gegnerischen Stadt, die Produktion Ihres Gegners übernehmen konnten. Was den Spielspaß betrifft, ist dies nicht ganz nachzuvollziehen, da es ja immer wieder für etwas Abwechslung sorgte, wenn man den Feind mit seinen eigenen Truppen angreifen konnte. Bezogen auf den Schwierigkeitsgrad macht es jedoch keinen Unterschied, da Ihre originären Truppen denen des Feindes durchaus ebenbürtig sind, wenn sie richtig gruppiert, gefördert und geführt werden. Das Handbuch und ein Rechtsklick auf die entsprechende Einheit geben erschöpfend Auskunft über die Stärken und Schwächen einzelner Einheiten. Wenn Sie dennoch gerne einmal mit den Mächten des Bösen selbst vorgehen möchten, können Sie sich in den Einzelszenarien damit vertraut machen, da dort ein umfangreiches Setup die verschiedensten Variationen ermöglicht. Die Kampagne hingegen läßt eine derartige Auswahl nicht zu.

Helden und Magie

Gleich zu Beginn der Kampagne erhalten Sie die Meldung, daß sich ein Held in Ihrer Ausgangsfestung eingefunden hat. Hierbei handelt es sich meist um einen Paladin, einen Priester, einen Kämpfer oder um einen Magier. Die Vor- und Nachteile liegen auf der Hand: Magier und Priester sind generell schwache Wesen, die jedoch in der Lage sind, durch entsprechende Zaubersprüche sich und die angeschlossenen Truppen („stacks") zum Teil ganz enorm zu stärken. Der Paladin ist ein Zwischenwesen, das ein ganz guter Kämpfer werden kann und zusätzlich einige Zaubersprüche lernen wird. Der Kämpfer (und verwandte Arten, wie etwa der General) legt hingegen seinen Ausbildungsschwerpunkt ausschließlich auf die Verbesserung seiner Fertigkeiten mit Waffen und sein Wissen um die effiziente Führung seiner Truppen. Es scheint also der Fall zu sein, daß Sie mit einem Paladin einen guten Mittelweg beschreiten können. Alte Warlords-Veteranen werden sich jetzt vielleicht fragen, was diese Erörterung der Helden soll, nachdem diese ja doch am

Jedes Loch kann etwas Wertvolles verbergen, also unbedingt nachschauen. In diesem Falle gelang es, einen Edelstein zu ergattern.

Ende einer abgeschlossenen Mission wieder verschwinden. Nun, genau das tun sie nicht: Anders als bisher werden Ihre drei besten Helden immer in die nächste Mission übernommen. Ergo werden die Helden, die Sie in der ersten und zweiten Mission erhalten, diejenigen sein, die Sie mutmaßlich durch die gesamte Kampagne begleiten. Aus diesem Grunde ist es wichtig, darauf zu achten, welche Art von Helden sich zu Beginn einfinden. Die (subjektive) Empfehlung tendiert eher zu einem Team aus Paladinen und Kämpfern, da das mit der Zauberei in WL III so eine Sache ist. Das notwendige Mana wird von Städten und Manakristallen produziert. Erstere muß man erobern, und letztere muß man finden. Jeder Spruch kostet natürlich zunächst einiges an Mana und benötigt zur Aufrechterhaltung ebenfalls einen Betrag. Wenn Sie also ein Heldenteam mit drei oder vier Magiern und/oder Priestern besitzen, ist es schnell vorbei mit der Freude, da die besseren Sprüche natürlich auch sehr viel von dem wertvollen Stoff kosten. So ist es schon passiert, daß gerade bei entscheidenden Schlachten, die ein gut ausgebildeter Kämpfer alleine gewonnen hätte, der Magier nicht zaubern konnte und gegen einen an und für sich unterlegenen Feind sang- und klanglos unterging. Ein weiterer Unterschied wird deutlich, wenn Sie, während der ersten Stufenanstiege Ihrer Helden, entscheiden müssen, wie die spärlichen Erfahrungspunkte zu verteilen sind: Ein weiterer Trefferpunkt kostet bei einem Krieger einen Punkt, bei einem Magier hingegen drei! Da nur zehn Stufen zu erreichen sind, wird also aus dem Zauberer beim besten Willen kein Kämpfer, der diese Bezeichnung verdient; er wird ein vom Manafluß und mehr oder minder zufällig gefundenen Artefakten abhängiger Intellektueller bleiben, der eher versucht, mit dem Feind dessen schändliches Tun zu diskutieren, anstatt ihn mit einem kräftigen Tritt zur Hölle zu schicken. Andererseits kann das Spiel natürlich durch magisch begabte Helden einen ganz anderen Reiz bekommen, wenn Sie sich die Zeit nehmen wollen und nach Verbrauch der letzten Manareserve mit Ihren Armeen in sicheren Festungen warten, bis der Vorrat wieder aufgefrischt ist. Beginnen Sie also das erste Szenario möglicherweise öfter, bis Sie den Helden Ihrer Wahl erhalten, und speichern Sie nach jeder Runde, bis das Trio komplett ist und sich aus den Charakteren zusammensetzt, die Sie für den Rest der Kampagne behalten möchten.

Ausplündern bringt nur etwas, wenn Sie keine Verweil-Absicht haben. Der Feind verliert alle Produktionen, der Festungsgrad schrumpft auf ein Minimum, und Sie haben einige 100 Goldstücke verdient.

Stufenanstiege der Helden

Wie schon erwähnt, können Ihre Helden bis zur Stufe 10 aufsteigen. Bei jeder „Beförderung" stehen einige Erfahrungspunkte zur Verfügung, die Sie nun verteilen müssen. Nachdem es sich heraus-

Wenn die Mächte des Bösen aus einem Land vertrieben wurden, bitten die Eingeborenen plötzlich um Gnade. Egal!

Das „vectoring" ist eine der entscheidenden strategischen Maßnahmen und wird leider auch vom Feind exzessiv genutzt!

Auf einen Blick:
- Artefakte
- Quests
- Spielstände

gestellt hat, daß gerade bei den schwierigeren Missionen und besonders im Endspiel ein starker Held auch ohne Truppen viel bewirken kann, sollten Attribute wie Stärke, Trefferpunkte und Schnelligkeit bevorzugt werden. Als nächstes sind dann die Eigenschaften an der Reihe, die die jeweils unterstellte Truppe mit sogenannten Bonuspunkten versorgen, also Moral, Führungstalent, Angst und Chaos. Es stellte sich heraus, daß z. B. ein Paladin mit 4 Trefferpunkten, einer Stärke von 6-8 und einer Schnelligkeit von 30 noch genügend Gelegenheit hatte, auch diese anderen Werte enorm zu verbessern und sogar einen oder zwei Zaubersprüche („fortify" und „bravery") lernte. Es verschafft Vorteile, wenn zumindest ein Held sehr schnell gemacht wird, da Sie mit diesem rasch im Hinterland des Feindes agieren können. Das bringt aber nichts, wenn er, bezogen auf Trefferpunkte und Stärke, eine Memme bleibt. Also: Die gute Mischung macht's!

Auch in Folge-Szenarien erhalten Sie zu Beginn einen 4. Helden.

Einen Paladin zu Beginn sollten Sie auf jeden Fall behalten.

Artefakte

Wie in früheren Zeiten verbessern Artefakte die Werte Ihrer Helden ganz entscheidend und sollten, wann immer Sie Gelegenheit dazu haben, gekauft, erobert und entdeckt werden. Eine Liste der für das jeweilige Szenario verfügbaren Gegenstände finden Sie immer im Menüpunkt „Berichte". Obwohl es im Verlauf der Kampagne nicht ganz nachvollziehbar war, wie, warum und welche, behalten Ihre Helden einige dieser wertvollen Stücke, während andere neu gefunden, gekauft oder erobert werden müssen. Nehmen Sie sich also gerade bei den ersten Missionen genügend Zeit, um alle Möglichkeiten auszuschöpfen, die Dinger zu ergattern. Fast bei jeder Mission befinden sich einige antike Stätten in der Nähe Ihres Startpunktes und sollten auf jeden Fall von Ihren Helden besucht werden, bevor das eigentliche Gemetzel beginnt (außerdem gibt es immer einige Erfahrungspunkte für den Helden, der so eine Stätte erfolgreich plündert).

Quests

Jede Stadt kann Aufgaben, neudeutsch „Quests", vergeben. Dies geht nur, wenn einer der Helden zu Besuch ist, da nur diese in der Lage sind, derartige Herausforderungen zu meistern. Auch hierzu erklärt das Handbuch in epischer Breite, was es für welche Art der Quests als mögliche Belohnung gibt. Die Crux an der Geschichte ist jedoch die, daß immer nur ein Held eine solche Aufgabe annehmen kann. Solange er sie nicht zum Abschluß bringt, müssen die anderen Helden ihren normalen Tagesgeschäften nachgehen. Achten Sie also zu Beginn einer Mission darauf, daß eine solche Quest nicht allzuviel Zeit in Anspruch nimmt, damit a) auch die anderen Helden Gelegenheit erhalten, sich zu verstärken und b) der beauftragte Held nicht in Gegenden entsandt wird, die fernab vom eigentlichen Geschehen liegen, da es nicht sehr erfreulich ist, wenn der Feind gerade Ihre letzte Festung abfackelt, während der stärkste Recke am anderen Ende der Welt neutrale Dörfer plündert.

Die Karte des Endspiels. Beachten Sie die Markierungen: In diesen Gebäuden finden Ihre Helden die einzigen Artefakte, die in dieser Mission erhältlich sind. An Punkt K gibt's vielleicht die „boots of speed".

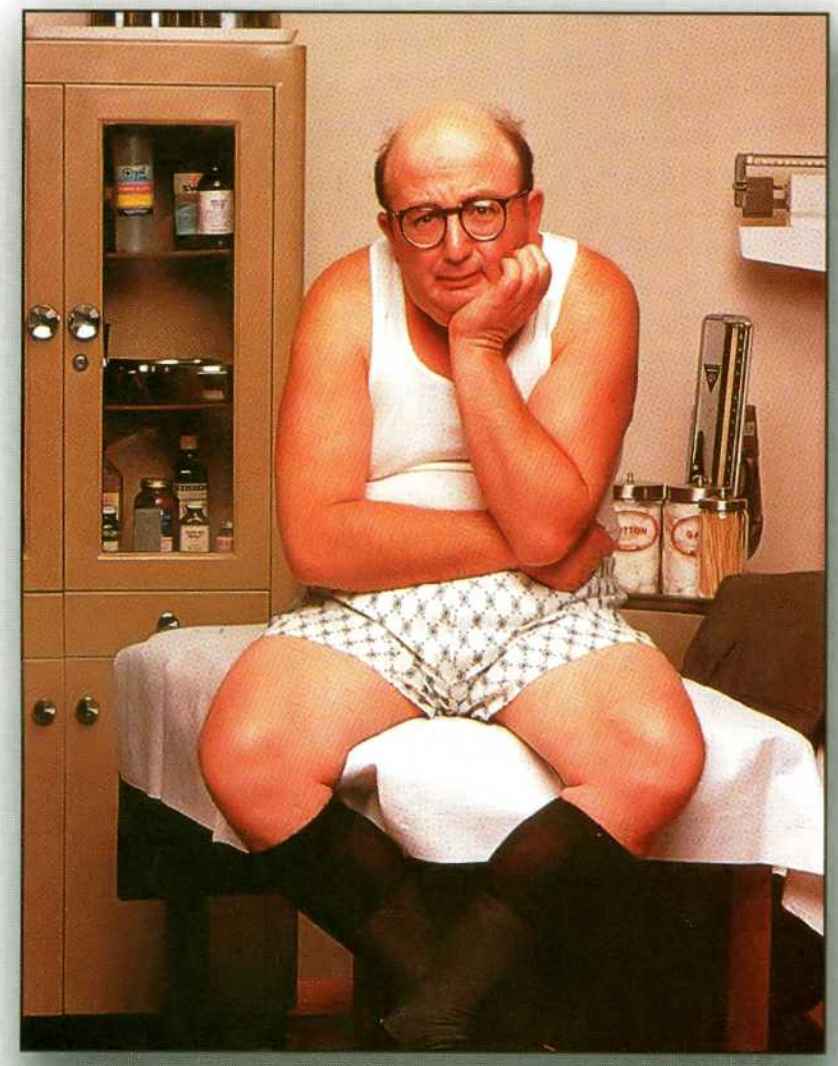
Bereits beim zweiten Level erhalten Sie die Möglichkeit, viele Boni für alle Truppen, die diesem Helden unterstellt werden, zu generieren.

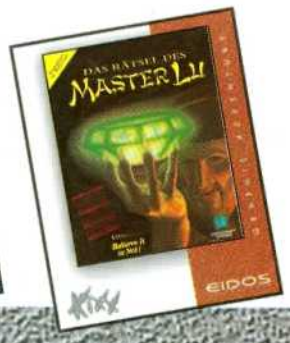
Neben der Möglichkeit, durch solche Quests in den Besitz eines sehr nützlichen Artefaktes zu gelangen oder seinen Goldvorrat aufzustocken, sind viele Missionen deutlich leichter zu gewinnen, wenn man sich für „starke Verbündete" entscheidet. Man erhält dann, zufallsbedingt, ein bis vier Drachen, Pegasi, Elementale oder Archons, die womöglich die einzige Chance bieten, einen marodierenden gegnerischen Helden zu besiegen. Das Zauberwort ist gefallen: zufallsbedingt! Speichern Sie also immer ab, bevor Sie eine Quest beenden oder eine antike Stätte betreten, da die zu erwartende Belohnung wirklich sehr unterschiedlich ausfallen kann. So wurden in solchen Stätten schon mal 800 Goldstücke beim ersten

SPIELSTÄNDE

Auf unserer CD finden Sie die Spielstände, die jeweils zum Ende eines Szenarios abgespeichert wurden. Sie können also die Kampagne mit einer beliebigen Mission beginnen. Zusätzliche Saves der ersten Mission ermöglichen Ihnen, noch einige Quests durchzuführen und dabei vielleicht diesen oder jenen magischen Gegenstand zu ergattern, der vielleicht während des gesamten Spiels erhalten bleibt.

Kixxlosigkeit ist heilbar. Die Methode günstig.





Interactive Classix

Ausgewählte Game-Klassiker zu einem besonders günstigen Preis.
Starten Sie Ihre Software-Sammlung!

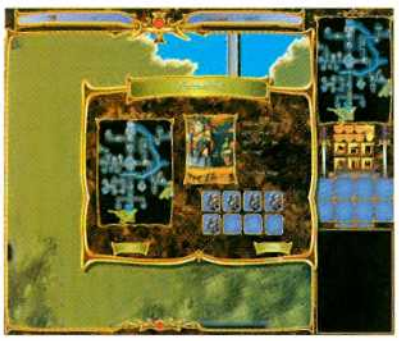
EIDOS INTERACTIVE

KMF HAMBURG

Alle Produkte lizenziert an Kixx. Alle Namen, Logos, Artworks und Programme sind eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Auf einen Blick:
- Truppen und deren Produktionen
- Truppenaufwertung
- Diplomatie
- Strategien

und 3000 Goldstücke beim zweiten oder dritten Versuch ergattert. Der kampftechnische Unterschied zwischen einer Armee, die aus einem Helden und einem Drachen oder aus einem Helden und 7 Drachen besteht, dürfte sich von selbst erklären. Schließlich soll nicht unerwähnt bleiben, daß so eine Quest



Leider melden sich solch willkommene Verstärkungen oft zu spät.

Produzieren Sie sobald wie möglich die stärkeren Truppen.

dem beauftragten Helden bis zu 10 Erfahrungspunkte einbringt, was gerade zu Beginn der Kampagne für schnelles Aufsteigen sorgen kann. Zum Vergleich: Eine normale Schlacht auf der Wiese bringt lediglich ein Pünktchen!

Truppen und deren Produktion

Sie erobern eine Stadt und stellen mit Befremden fest, daß Sie dort keine Truppen bauen können. Diesen Umstand können Sie ändern, wenn Sie die notwendigen Produktionsmittel einkaufen („buy production"). Das ist sehr teuer und gerade zu Beginn einer Mission oft unerschwinglich. Außerdem ist es ärgerlich, wenn eine teure Produktion von, sagen wir mal Knight Lords, für 750 GS eingekauft wurde und diese Stadt gleich vom Feind erobert wird. Deshalb sollten Sie den Rat beherzigen und in Städten, die nahe an der „Front" liegen, zunächst nur die billigen Infanteristen produzieren. Stärkere Truppen können Sie aus Ihrem Hinterland mittels der Option „vectoring" heranführen. Wenn Sie etwas Zeit auf die Beobachtung der Strategien des Computergegners verwenden, werden Sie feststellen, daß der diese Möglichkeit sehr geschickt und effektiv nutzt! Im Verlauf der Missionen kommen Sie natürlich zu Geld und mehr Städten, weshalb Sie immer wieder daran denken sollten, die Produktionen im Hinterland aufzuwerten, damit die jeweils stärksten Truppen zur Verfügung stehen.

Manchmal fehlt einem Helden gerade noch ein Pünktchen zum nächsten Level, aber der Gegner ist schon fertig. Vor der Festung warten!

TRUPPENAUFWERTUNG

Zwischen den einzelnen Missionen können Sie immer Ihre Truppen etwas verbessern. Jede Verbesserung ist aber pro Einheit jeweils nur einmal möglich! Unter anderem hatte man während des Tests zweimal die Möglichkeit, die Produktionsdauer einer Einheit um eine Runde zu verkürzen (Sanduhr-Icon). Verwenden Sie dies unbedingt für Ihre Knight Lords und später für die Reavers, da in den höheren Szenarien mit schwächeren Truppen nicht mehr viel auszurichten ist.

Dem feindlichen Helden gingen gerade rechtzeitig die Bewegungspunkte aus. Der Paladin wird mit allem, was in der Nähe ist, verstärkt.

Diplomatie

Mit jeder Mission betreten Sie ein neues Land, das es von den Bösen zu befreien gilt. Neben den Schurken leben dort jedoch auch andere Völker, mit denen Sie, theoretisch, Bündnisse eingehen können. Theoretisch deshalb, weil es meistens nicht klappt. Sie können machen, was Sie wollen: Es beginnt immer mit „trust" oder „friendship", um sich bereits nach wenigen Runden in „disgust" (Abscheu) oder „anger" (Ärger) zu ändern, und wieder etwas später in Kriegserklärungen gipfelt. Zunächst hat der geduldige Spieler natürlich versucht, ein System herauszufinden, mit dem dergleichen unterbunden werden kann. Allein, es ist nicht gelungen. Verzichten Sie also auf Versuche, irgendein Volk durch Bestechung auf Ihre Seite zu bringen, es ist reine Geldverschwendung. Finden Sie sich darein, bald von allen gehaßt und von einigen bekämpft zu werden, und freuen Sie sich, wenn diese oder jene Ausnahme die soeben aufgestellte Regel bestätigt. Zum Glück ist die Dummheit dieser Völker offenbar unbegrenzt, da sie es bevorzugen, sich sogar untereinander zu bekämpfen und in diesem Falle davon absehen, Sie zu bekriegen. Eines sollten Sie jedoch beachten: In vielen Missionen ist es sehr ärgerlich, gleich nach den ersten Runden zusätzliche Gegner am Hals zu haben, was sehr schnell geht, wenn Sie eingenommene Städte plündern oder gar niederbrennen. Wenn dies, wie Sie später sehen werden, die einzige Möglichkeit ist, den übermächtigen Hauptgegner zurückzudrängen, werden Sie mit baldigen Übergriffen der Eingeborenen rechnen müssen und sich aus diesem Grunde entsprechend wappnen!

Strategien

In einer Hinsicht verdient WL III die Bezeichnung „Strategiespiel" auf jeden Fall: Es kommt maßgeblich darauf an, die vorhandenen und zu bauenden Truppen zur richtigen Zeit zum wichtigsten Gefechtsfeld zu führen und den Feind daran zu hindern, das in gleicher Weise zu tun. Es geht auf keinen Fall so, daß Sie mit einigen starken Verbänden brennend und sengend durchs Land ziehen, da Sie immer auf Nachschub angewiesen sind. Schon allein aus diesem Grunde kann ein zu schneller Vormarsch bereits der Anfang vom Ende sein. Jede Mission beginnt so, daß einige neutrale Städte in Ihrer unmittelbaren Nähe liegen und von den vorhandenen Truppen ohne Probleme erobert werden können. Schauen Sie ruhig einmal aufmerksam hin, wie das der Computer tut: Er baut Unmengen von billigen Truppen, die er dann einzeln oder zu zweit aussendet, um die sehr schwachen neutralen Siedlungen in seine Gewalt zu bringen. Sie können das auch:

WIZARD Works

APOGEE
Apogee means Action!™

METROPOLIS

PC CD-ROM

GT Interactive
Expect the unexpected:

STARGUNNER

Der geniale Space-Shooter. Nach 2.000 Jahren Krieg ist es nun an Dir, in der Eliteeinheit der Amdarianer zu fighten. Aber nicht eine Sekunde darfst Du vergessen, daß es gegen die kriegslüsternen Barakianer nur noch ums Überleben geht.

Gegen diese Games ist die Mars-Mission eine Butterfahrt.

STAR COMMAND
REVOLUTION

Das galaktische Echtzeit-Strategiespiel. Du erlebst im Zeta-System fremde Technologien und baust Rohstoffe ab, um eine überlegene Raum-Armada aufzustellen. Nur dann hast Du eine Chance gegen Deine Feinde.

Star Command™ ©1997 Metropolis Digital Inc. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies. Stargunner ©1996 by Apogee Software Ltd. marketed by The WizardWorks Group. All other trademarks are property of their respective owners.

Auf einen Blick:
- **Taktiken**

Die Karte der Minen in der 7. Mission. Beachten Sie die Markierungen: Im Osten führt eine Brücke zum nördlichen Bereich, im Westen finden Sie eine Anlegestelle. Lästig: die Ureinwohner.

Zwei Kavallerieabteilungen oder ein stärkerer, einzelner Held reichen durchaus, um eine neutrale Stadt zu unterwerfen. Mit fünf, sechs solcher Städte haben Sie sich schon ein gewisses Grundeinkommen gesichert, das es Ihnen ermöglicht, bereits nach wenigen Runden die Produktionen für stärkere Truppen zu kaufen. Ihre Helden sind derweil unterwegs, um die ersten Quests zu erledigen und/oder schwach besetzte Städte des Feindes in Ihrer Nähe einzunehmen. Nachdem Sie drei starke Helden und meist einen „Hilfshelden", der zu Beginn einer jeden Mission Ihr Team verstärkt, zur Verfügung haben, versuchen Sie doch folgende Variante: Der Feind versucht, so schnell wie möglich Städte in Ihrer Umgebung zu erobern, damit er dann mittels „vectoring" aus seinem Hinterland starke Kontingente direkt vor Ihre Haustür befördern kann. Die Städte in diesem Hinterland sind meist nur sehr schwach gesichert. Nun zahlt es sich aus, wenn einer Ihrer Helden stark und schnell ist. Ganz allein kann er, unter eventueller Mitnahme hilfreicher Artefakte, in das Stammgebiet des Feindes eilen und dort mehrere Städte pro Runde erobern. Der Feind versucht nun mit Priorität, diese Städte zurückzubekommen, weshalb die nach vorne transportierten Truppenkontingente wesentlich schwächer ausfallen. Ihr Einzelkämpfer wird auch diesem und jenem Feindhelden begegnen, der zunächst versuchen wird, sich aus den angrenzenden Städten zu verstärken, und deshalb noch recht schwach ist. Also ist es jetzt recht einfach für Ihren Helden, einen potentiell starken Gegner quasi im Bereitstellungsraum kaltzustellen. Auf diese Weise ist es während der Probespiele gelungen, den eigentlichen Gegner immer klein zu halten und schließlich ohne großen Streß auszuschalten, während sich das Gros der Truppen langsam, aber sicher über die Karte ausbreitete und die mittlerweile kiebigen Ureinwohner unter Kontrolle brachte. Sie werden sehen, daß in einigen Szenarien diese Vorgehensweise so ziemlich der einzige Weg zum Sieg sein wird, weshalb nochmals die Empfehlung ausgesprochen wird, mindestens einen Helden in Bezug auf Schnelligkeit und Kampfkraft auszubilden.

Taktiken

Eine der wenigen wirkungsvollen Taktiken, die empfohlen werden können, ist die, einem zu starken Gegner zunächst auszuweichen. Nachdem es in den fortgeschrittenen Missionen nicht mehr möglich ist, die Zusammensetzung feindlicher Kontingente anzusehen, erfährt man erst nach oft leidvoller Erfahrung, was sich hinter dem gegnerischen Anführer verbirgt. Deshalb sollten Sie auf jeden Fall vor jedem Kampf abspeichern! Wenn Sie also feststellen, daß diese Armee momentan nicht geschlagen werden kann, warten Sie etwas; der Computer wird nie eine gerade eroberte Stadt ohne Besatzung zurücklassen. Der soeben noch unbezwingbare Gegner wird also nach der nächsten Eroberung nur noch mit Teilen seiner Armee weiteren Aufgaben nachgehen und ist womöglich bereits jetzt zu schlagen. Eine weitere gute Möglichkeit, starke Armeen ohne großes Problem zu besiegen, besteht darin, von Land aus Schiffe, die einen Fluß herunterkommen, anzugreifen. Alle Truppen, die sich in dem Schiff befinden, können nur mit der Stärke des Gefährts kämpfen; so wird aus einem „slayer knight" mit vier Trefferpunkten plötzlich einer mit nur zweien, der nun für Ihre Einheiten eine durchaus lösbare Aufgabe darstellt. Aber gerade beim Kampf treffen wir wieder auf die alte Schwäche solcher Spiele: Trotz ausgeklügeltem Werteschema werden die Ergebnisse erwürfelt. Das bedeutet im Klartext, daß es rein theoretisch möglich ist, jeden Gegner mit der schwächsten Einheit zu besiegen, aber auch, daß selbst stärkste Verbände von einem rein rechnerisch total unterlegenen Feind in die Vergessenheit katapultiert werden können. So ist es während des Spielens passiert, daß eine Armee, bestehend aus einem Level 7-Paladin und sieben Knight Lords, von einem Level 1-Kämpfer mit schwacher Infanterie hingeschlachtet wurde. Beim zweiten Versuch verlor der Paladin alle Truppen und mähte dann ganz alleine sämtliche Gegner nieder. Schließlich konnte die Schlacht beim dritten Versuch ohne einen einzigen Verlust gewonnen werden, wobei eine Einheit der Knight Lords sogar noch eine Medaille erhielt (wie, wann und warum diese ausgesprochen förderliche Maßnahme eintritt, war übrigens auch nicht nachvollziehbar)! Hier hilft wirklich nur der eben schon ausgesprochene Rat: Speichern, speichern, speichern, und immer an den eigenen Blutdruck denken. Die nächste landläufige Blödheit des PC-Gegners besteht wieder in seiner nicht vorhandenen Fähigkeit, gewisse Umstände zu begreifen. Wenn er sich „in den Kopf" gesetzt hat, an Punkt X der Karte vorbeizumüssen, wird er alles, was er hat, dorthin entsenden, auch wenn er zum 98sten Mal von Ihrem Helden abgeschlachtet wird. Sie werden im Endspiel sehen, daß dieser Mangel an Flexibilität zu ei-

Ihr ständiger Begleiter. Interessant, daß er bis zu den höheren Missionen neue Sprüche bringt.

Leider erhält man nur zweimal die Möglichkeit, die Produktionsdauer einer Einheit zu verkürzen.

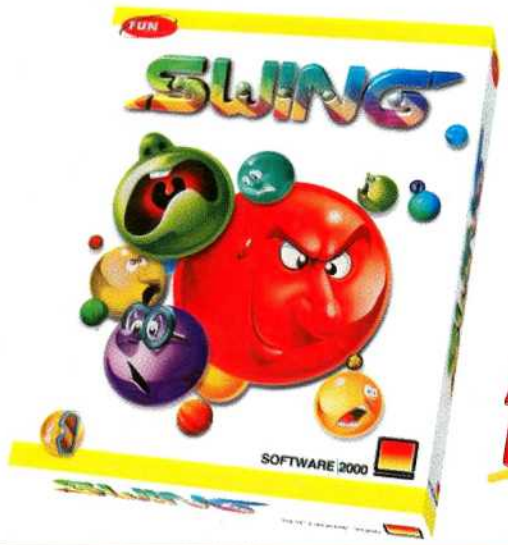
Das siegreiche Heldentrio: Während der Paladin ein ausgesprochen starker Kämpfer wurde, entwickelten sich die Priesterinnen dank Moral- und Führungsboni zu vortrefflichen Heerführern.

Einmal SWING
Immer SWING

SWING ist
neu und anders.

SWING ist
spannend und explosiv.

SWING ist
gnadenlos und unberechenbar.



CD enthält DOS- und Windows 95 Version

10 Jahre
SOFTWARE 2000

© 1997 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

Auf einen Blick:
- **Erobern, plündern oder niederbrennen?**
- **Zwei schwierige Missionen**
- **Speichern statt Fluchen**
- **Objektive Feststellung**

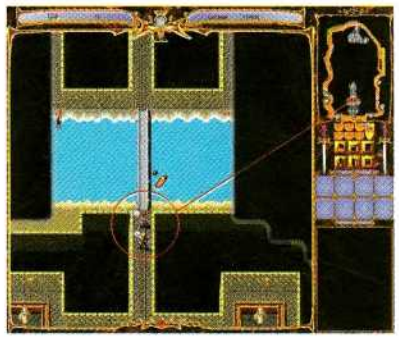
nem verhältnismäßig einfachen Sieg verhilft, der aber anders nur sehr schwer zu erreichen wäre. Wenn Sie also so einen Punkt (z. B. eine Brücke oder einen Hafen) finden, lassen Sie dort einen starken Helden Position beziehen und sorgen Sie dafür, daß er immer (vcctoring!) ausreichend Verstärkung erhält. Dieser Held hält gewissermaßen den Feind in Schach, während die anderen im Hinterland dessen Ressourcen erobern, plündern oder vernichten.

Erobern, plündern oder niederbrennen?

Zumeist ist Ihnen am besten gedient, wenn Sie eine Stadt einfach nur einnehmen. Das hält den Ärger der Ureinwohner in Grenzen und bringt Ihnen weitere Einnahmen. Es kann jedoch auch sein, daß Sie schon aus Geldmangel die Stadt plündern müssen. Das vernichtet deren Produktionsmöglichkeiten und verkleinert die Siedlung, andererseits muß nun auch der Feind im Falle der Wiedereinnahme die Produktion neu kaufen. Wenn Sie also bereits über ein starkes Hinterland verfügen, jedoch Geld brauchen, um teurere Produktionen anzuschaffen, können Sie zur Plünderei übergehen. Sobald Sie ohnehin schon die Eingeborenen gegen sich haben oder Ihnen das egal ist, bringt auch die Strategie der verbrannten Erde Vorteile, da der Feind nun keine Möglichkeit mehr hat, durch erneute Einnahme dieser Stadt seine Truppen in bedrohliche Nähe zu transportieren und dort natürlich auch keine mehr produzieren kann.

Zwei schwierige Missionen

Es gibt drei Arten von Missionen: Die einfacheren, bei denen Sie die gesamte Karte sehen, die schwierigeren, bei denen Sie die Karte erst erkunden müssen (weshalb Sie aber keine wertvollen Punkte auf die Sichtfähigkeit Ihrer Helden verschwenden sollten) und die beiden schwierigsten, in denen Sie, bei abgedeckter Karte, einmal eine Zwergenmine (Mission 7) und einmal die Festung des Endgegners (Mission 10) erobern müssen. Schauen wir uns diese beiden einmal näher an: Sie starten jeweils im Süden und finden keine Städte, sondern Räume vor, die jedoch den gleichen Effekt haben: Sie bringen Geld und können Truppen bauen. Nun erobern Sie während der ersten Züge vier oder fünf dieser Räume und bleiben zunächst an der Brücke stehen, die in beiden Szenarien weiter nach Norden führt. Dort postieren Sie einen Helden, der von den soeben eroberten Räumen mit Nachschub versorgt wird. Alsbald wird der Feind versuchen, just über diese Brücke in Ihren Bereich einzudringen, was er teils mit Truppen versucht, die über die Brücke heraneilen, teils aber auch mit solchen, die per Boot ankommen. In keinem Fall sollte es für Ihren Helden ein Problem sein, die Gegner zu schlagen. Die anderen beiden Recken machen sich derweil auf den Weg nach Norden. In Mission 7 und 10 gibt es Eingänge an der Seite, in Mission 10 auch noch einen im Norden. Während also Ihr wackerer Brückenheld eine Weile einen nach dem anderen niedermetzelt, fallen die beiden anderen im Rücken des Feindes ein und vernichten dort einen Raum nach dem anderen. In der letzten Mission ist dies absolut unbedenklich, während in der 7. dieses Vorgehen den Ärger der Höhlenbewohner provoziert, was Ihnen aber egal sein sollte. Im Probespiel war es tatsächlich so, daß die beiden Helden im Hinterland jeweils ganz alleine vorgingen und so den Feind von innen her vernichteten. In der 10. Mission sollte der Held an der Brücke übrigens hohe Moral- und Führungspluspunkte besitzen, da der Hauptgegner das „undead beast" ist, das neben einer beachtlichen Kampfstärke auch einen hohen Chaos-Wert besitzt und so einige der Stapelpluspunkte annulliert! Schauen Sie sich auch die Karten dieser beiden Missionen an: In der 7. Mission sind etwas nördlich der Brücke einige Artefakte zu finden. Der Raum nördlich der Brücke muß zerstört werden, damit der Feind seine Truppen über eine größere Distanz heranführen muß. In der 10. Mission sollten Ihre beiden Einzelkämpfer zunächst das Areal links und rechts der Ausgangsfestung erkunden, da dort die einzigen Artefakte auf Sie warten, und außerdem Gold zu finden ist, das Sie benötigen, um sofort die besten Produktionen kaufen zu können.

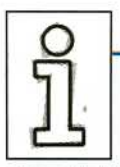


Die Brücke im Endspiel. Aber der Feind schwächt seine starken Angreifer, indem er sie vom Wasser her angreifen läßt. Da wird selbst das mächtige „undead beast" zum leichten Gegner.

Objektive Feststellung: Sie können mit dieser Taktik nur gegen den PC gewinnen, der, wie gesagt, zu dumm ist, um zu erkennen, daß er sich selbst ruiniert. Gegen menschliche Gegner würden diese Spiele ganz anders verlaufen; allerdings könnte ein menschlicher Spieler seine Truppen auch nur auf dem regulären Wege aufstellen und nicht wie der PC, der mit nur zwei verbliebenen Räumen (in Mission 7) doch pro Runde 8 starke Einheiten produzierte. Tja, so ist das, wenn den Programmierern in puncto Künstlicher Intelligenz nichts mehr einfällt: Der PC cheatet wie ein Weltmeister! Aber das kennt man ja von anderen Genrevertretern schon zur Genüge, und es sollte Sie nicht daran hindern, mit Hilfe unserer Tips ein paar vergnügliche Warlords 3-Stunden zu verbringen!

Uwe Symanek

Eine der wenigen Ausnahmen, bei denen es tatsächlich gelang, mit einem einheimischen Stamm ein Bündnis einzugehen. Es handelt sich ganz offensichtlich um das schwächste Volk der Region.



SPEICHERN STATT FLUCHEN

Nutzen Sie gerade während der ersten Missionen die Möglichkeit, zwischen den einzelnen Missionen abzuspeichern, da Sie gerade immer zu Beginn einer neuen Mission einen zusätzlichen Helden erhalten. Wenn Ihnen der nicht gefällt, brauchen Sie nur neu zu laden und bekommen dann vielleicht Ihren „Wunschhelden".

IHR WERDET MICH NOCH KENNENLERNEN!

MAX MONTEZUMA

10 Jahre

SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

Auf einen Blick:

- Die schwere Karriere
- Die Einzelmissionen

Der Tips-Nachschlag zum Industriegiganten kommt auch in diesem Monat von JoWood-Chefprogrammierer Hans Schilcher. Nachgeliefert werden die richtigen Strategien für die schwere Karriere und alle Einzelmissionen. PC Action wünscht allerorten gute Gewinne und schnelle Zugverbindungen.

DER INDUSTRIEGIGANT

DIE SCHWERE KARRIERE

Schwer – Level 1
Den Grundstock legen Sie mit einer Möbelproduktion. Ist die Kasse bereit für weitere Aktionen, sollten Sie so stark wie möglich expandieren.

Schwer – Level 2
Die Strecken für die Rohstoffzulieferungen sind eindeutig zu lang. Suchen und nutzen Sie nähergelegene Rohstofflieferanten. Das zum Gewinnen nötige Kleingeld werden Sie mit Holz- und Sportindustrien erwirtschaften müssen.

Schwer – Level 3
Vorsicht! In diesem Level können Sie keine neuen Industrien errichten. Überlegen Sie also dreimal, bevor Sie eine bestehende Fabrik einfach schleifen. Überprüfen Sie die Standorte der Kaufhäuser, eventuell müssen Sie sie versetzen. Achten Sie auf die Verteilung der zugelieferten Rohstoffe. Nicht vergessen, Fahrzeuge und Produkte upzudaten!

Schwer – Level 4
Ein ähnliches Problem wie Level 3. Stellen Sie einige Produktionen auf gewinnträchtigere Produkte um und updaten Sie alle Fahrzeuge. Eventuell müssen Sie einige Terminals versetzen, um die Zulieferung und die Abholung der Rohstoffe und Produkte zu entwirren.

Schwer – Level 5
Um diesen Level zu gewinnen, benötigen Sie mindestens zwei Autoindustrien. Achten Sie auf einen möglichst hohen Kundenstock bei den Autohäusern. Und planen Sie die Produktionskette gut, bevor Sie zu bauen beginnen. Denn das Geld geht oft schneller aus, als man wahrhaben will. Spendieren Sie den Städten mit Autohäusern relativ bald Freizeiteinrichtungen, damit die Attraktivität auf mindestens 3.000 Punkte ansteigt.

Schwer – Level 6
Ähnliches Problem wie Level 6, allerdings diesmal mit Elektronikindustrien.

Schwer – Level 7
Strukturieren Sie um und produzieren Sie Bildtelefone. Die Linie bei Troyes legen Sie still, denn das produzierte Produkt hat keinen Wert mehr, und für eine funktionierende Bildtelefonproduktion sind nicht genügend Rohstoffe in der Nähe. Die Standorte der Kaufhäuser spielen eine entscheidende Rolle.

Schwer – Level 8
Bauen Sie am besten viele Sportindustrien auf. Wenn dann genügend Geld vorhanden ist, sollten eigentlich zwei Elektronikindustrien mit Videobildern für einen Erfolg genügen.

Schwer – Level 9
Jetzt wird es hart! Wie eine Wühlmaus müssen Sie sich durch dicht bebautes Stadtgelände arbeiten, um Industrien aufzubauen. Gerade die Abrißkosten werden Ihnen hier die Haare zu Berge stehen lassen. Erliegen Sie aber nicht der Verlockung, nur LKWs einzusetzen. Reißen Sie lieber Straßen ab (wesentlich billiger als Häuser), um Platz für Schienen zu schaffen. Konzentrieren Sie sich auf die Produktion von Videobildern, so machen Sie die horrenden Baukosten am schnellsten wieder wett. Mindestens fünf Videobilderproduktionen werden Sie wohl brauchen, um zu gewinnen.

Schwer – Level 10
In diesem Level sollten Sie durchaus auch Sägewerke für die Produktion von Snowboards nutzen. Ansonsten siehe Level 9.

Bevor Sie einen neuen Bahnhof plazieren, sollten Sie zunächst alle Grafikdetails ab- und das Gitternetz einschalten, Sie sehen dann mehr.

Als Anfänger wäre es wahrscheinlich frustierend, gleich bei schweren Missionen einzusteigen. Fangen Sie mit kleinen Sanierungen an.

DIE EINZEL-MISSIONEN

Die Bewährungsprobe (Westen)
Keine allzu große Herausforderung. Kaufen Sie zusätzliche LKWs für die Produktion bei Langstedt, und erhöhen Sie die Kapazität des Zuges bei Vorderberg um einen Waggon. Suchen Sie die größten Städte und versuchen Sie ihr Glück mit Schlauchbooten und Möbeln.

Von Null auf Hundert (Westen)
Beginnen Sie am besten mit Fahrrädern. Weitere gute Produkte sind Puppen und Möbel. Nutzen Sie die Kapazitäten der Rohstofflieferanten möglichst aus.

Puppen in der Krise (Westen)
Stellen Sie die Produktion auf Plastikautos um. Die Zulieferung der Rohstoffe erfolgt oft über zu lange Strecken. Tun Sie auf jeden Fall etwas dagegen, denn das ist wesentlich billiger, als komplett neue Produktionsketten aufzubauen. Eventuell sollten Sie auch Kaufhäuser in eine andere Stadt verlegen, wenn der Weg zu weit ist.

Bilder eines Untergangs (Westen)
Ein Hauptproblem sind die zu langen Zuglinien. Einige davon können Sie drastisch kürzen, indem Sie näher gelegene Rohstofflieferanten nutzen. Stellen Sie um auf die Produktion von Möbeln.

Die Rohstoffinsel (Westen)
Auf jeden Fall alle Züge gleich zu Beginn stoppen. Mit den vorhandenen Sägewerken rasch zwei Sportindustrien aufbauen und Snowboards produzieren. Jetzt in Ruhe die bestehenden Linien auf Vordermann bringen. Die Elektronikproduktionen so umstellen, daß Mobiltelefone hergestellt werden können. Die Terminals so versetzen, daß die angelieferten Rohstoffe nicht unnötig unter den Fabriken aufgeteilt werden.

Auf Achse (Westen)
Die Kaufhäuser in den kleineren Städten können stillgelegt werden. Es ist besser, sich auf die großen Absatzmärkte zu konzentrieren. Die Lastwagen sind für den Anfang ganz in Ordnung. Später sollten aber doch auch Bahnlinien hinzukommen. Um Rohstoffüberschneidungen zu vermeiden, empfiehlt es sich, Snowboards anstelle von Tennisschlägern zu produzieren. Ein Sägewerk ist auch ganz in der Nähe. Das Chemiewerk in Newberry liefert Plastik, aus diesem können Schlauchboote hergestellt werden, die gleich wieder in Newberry verkauft werden. Eine ähnlich ideale Linie können Sie auch bei Ramsgate mit Fitneßgeräten installieren.

Die goldene Bucht (Süden)
Leichter Aufbaulevel. Hierzu sollten keine besonderen Tips notwendig sein.

Spiel und Sport (Süden)
Auch nicht allzu schwer. Stellen Sie die bestehenden Produktionen auf gewinnträchtigere Produkte wie Fitneßgeräte um. Ansonsten gilt hier: Bauen, bauen, bauen.

Der Holzriese (Süden)
Kontrollieren Sie gleich zu Beginn bei den bestehenden Linien die Zulieferung der Rohstoffe. Arbeiten diese Produktionen dann korrekt, sollten Sie ihr Glück mit Sportartikeln versuchen.

Electronic Dreams (Süden)
Stellen Sie die Produktion unbedingt um auf Mobiltelefone, denn Rohstoffe sind genug dafür vorhanden. Kontrollieren Sie die Standorte der Kaufhäuser, eventuell sollten Sie sie an bessere Plätze versetzen. Wenn die bestehenden Linien wieder gut arbeiten, brauchen Sie noch zwei Elektronikindustrien, die ebenfalls Mobiltelefone herstellen. Ein paar Sportin-

Die Statusberichte Ihrer Gegenspieler sollten Sie unbedingt als Kontrollfunktion nutzen.

Die Autoindustrie lohnt sich eigentlich erst, wenn das letzte Modell verfügbar ist.

Beachten Sie vor dem Neubau eines Ladens auch die lokale Konkurrenzsituation, da bei gleichen Läden oftmals die Preise sinken.

Auf einen Blick:
- Die Einzelmissionen

dustrien nutzen das Rohstoffangebot zusätzlich aus und sorgen für rascheren Erfolg.

Der Autowahn (Süden)
Diesen Level kann man sehr verschieden anpacken. Wieder einmal ist das Hauptproblem die Belieferung mit Rohstoffen. Halten Sie alle Züge erst mal an, und bringen Sie dann eine Linie nach der anderen wieder in die Gewinnzone. Darauf achten, daß auch die richtigen Autos produziert werden. Mit zwei zusätzlichen Autoindustrien sollten Sie hinkommen.

Die großen Drei (Süden)
Sehr, sehr schwere Mission! Sie müssen auf jeden Fall die Terminals versetzen. Die Zulieferung und Abholung sollte dezentralisiert werden. Die Autoproduktion können Sie stillegen, denn diese ist kaum wirklich gut in den Griff zu bekommen. Konzentrieren Sie sich auf wenige, gewinnbringende Produkte. Und achten Sie peinlichst darauf, daß es keine Bedarfsüberschneidungen bei den Rohstoffen gibt.

Grundsätzliches zum ersten Standort: Lieber eben als gebirgig, je größer die Stadt, desto besser, schnell entscheiden!

Hier können Sie wirklich zeigen, was in Ihnen steckt!

Aus Alt mach Neu (Norden)
Bei Atlanta sollten Sie Möbel anstelle von Bilderrahmen produzieren. Kontrollieren Sie immer wieder Zulieferung und Bedarf der Kaufhäuser. Und expandieren Sie so rasch wie möglich.

Der Gordische Knoten (Norden)
In diesem Level können Sie keine neuen Industrien errichten. Also besondere Vorsicht beim Abreißen von Fabriken! Sorgen Sie für schnellere Züge, und produzieren Sie gewinnbringendere Produkte. Nutzen Sie das Chemiewerk bei Tampere, um Plastikroboter anstelle von Dreirädern zu fertigen. Die Spielwarenindustrie bei Ivalo legen Sie still, und konzentrieren Sie sich auf die Möbelproduktion. Reißen Sie den Spielwarenladen in Ivalo ab, um den Bedarf für die Möbel zu erhöhen (Stadtwachstum). Anstelle von Autorennbahnen sollten Sie bei Oulo lieber Plastikroboter herstellen. In Lahti ist es besser, das Sportgeschäft abzureißen und nur Fernseher zu verkaufen.

Wintersport ade (Norden)
Alle Züge sofort stoppen. Die produzierten Wintersportartikel sind aufgrund der herrschenden Wirtschaftslage nichts wert. Stellen Sie daher bei Rauris und Grossarl um auf Fitneßgeräte, und bei Wagrain produzieren Sie Mountainbikes. Da sehr oft in der Nähe von Städten Chemie- und Stahlwerke nahe beinander liegen, können Mountainbikes verstärkt produziert werden. Etwa sieben bis acht zusätzliche Sportindustrien müßten reichen.

Der Wurm im Holz (Norden)
Bei Fort Georg, Eastmain und Clinton kann die Produktion auf Möbel umgestellt werden. Aufgrund fehlender Stahlwerke müssen bei Yorkton weiter Bilderrahmen hergestellt werden, kontrollieren Sie hier aber die Zulieferung. Nutzen Sie alle Möglichkeiten für die Möbelproduktion, und überprüfen Sie immer wieder die Liefermengen. Auch wenn es zu Beginn nicht so aussieht: Fünf zusätzliche Holzindustrien müßten reichen.

Goldrausch (Norden)
Ein Level für alle Bergwerkfans. Die Verkehrsanbindungen sehen gut aus, sind aber absolut unrentabel. Halten Sie deshalb erst mal alle Züge an. Bei White Agony Creek können Sie eine Brillantringproduktion aufbauen. Diese sollte genug Gewinn für weitere Maßnahmen bringen. Sehen Sie vor allem zu, daß die Wege zwischen Bergwerken und Fabriken drastisch kürzer werden. Nutzen Sie auch andere Städte als Absatzmärkte. Spendieren Sie den Städten auch ruhig die eine oder andere Freizeiteinrichtung, die Investition wird sich sicher lohnen. Eventuell können Sie auch auf LKWs umsteigen. Diese sind im Unterhalt billiger, aber leider nicht so effizient wie die Züge.

Hans Schilcher, JoWood

Steht der Turbo-Cooler zur Verfügung, lohnen sich endlich auch längere Straßen. Besonders gut geeignet für die Schmuckindustrie.

Der Computer ermöglicht ganz zu Beginn fast die besten Gewinne, Sie müssen aber schnell sein, denn später wird's teurer.

We've broken the sound barrier. Again...

... mit der neuen Sound Blaster-Generation!

Die ultimativen Soundkarten – ein **MUSS** für überzeugte Audio-Enthusiasten und Musikprofis!

1989 setzte der Sound Blaster von Creative Labs einen neuen Industriestandard für die PC-Audiowelt. Seit dieser Zeit ist die Sound Blaster-Serie gleichbedeutend mit international führender Spitzentechnologie.
Unsere neuesten Entwicklungen, der **Sound Blaster AWE64 Value** und **Sound Blaster AWE64 Gold** bieten bestechend realistischen Klang mit 64 Stimmen und phantastischen Soloinstrumenten in einer Qualität, wie sie bisher nur von absoluten High-End-Profiprodukten bekannt waren.

	AWE64 Value	AWE64 Gold
Stimmenanzahl	64	64
Creative WaveSynth/WaveGuide	Ja	Ja
Plug-and-Play kompatibel	Ja	Ja
Line-Eingang/Mikrofoneingang	Ja	Ja
Line-Ausgang	Ja	Ja - RCA vergoldet
Digital Audio-Ausgang SP/DIF	–	Ja - mit Rückwandanschluß
Boardtyp	16 bit ISA	16 bit ISA
16-bit-Stereo-Sampling	Ja	Ja
Wave-Table Synthesis, FM-Synthesis	EMU8000, Ja	EMU8000, Ja
Sound Fonts & EMU 3D Positional Audio	Ja	Ja
Creative 3D Stereo Enhancement	Ja	Ja
Integrierter Speicher	512KB RAM	4 MB RAM
Erweiterbar auf	4 oder 8 MB	8 oder 12 MB
Betriebssystemunterstützung für	Windows 95, Windows 3.X, NT4.0	Windows 95, Windows 3.X, NT4.0
Lieferumfang:	Sequenzer-Software, Audio & Wave-Table Tools, Internet-Tools	Sequenzer-Software, Audio & Wave-Table Tools, Internet-Tools, E-mu GM-Bänke mit 2 MB, 3,5 MB und 4 MB, Midi Kabel, RCA Audio-Kabel (m. vergoldeten Kontakten) Mikrofon, Cubasis Audio (Steinberg)

CREATIVE
CREATIVE LABS

Internet: www.creativelabs.com · Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring · Infoline: 0180/532 34 88 · Creative Shopping Zone 0130/81 51 01

MEISTE

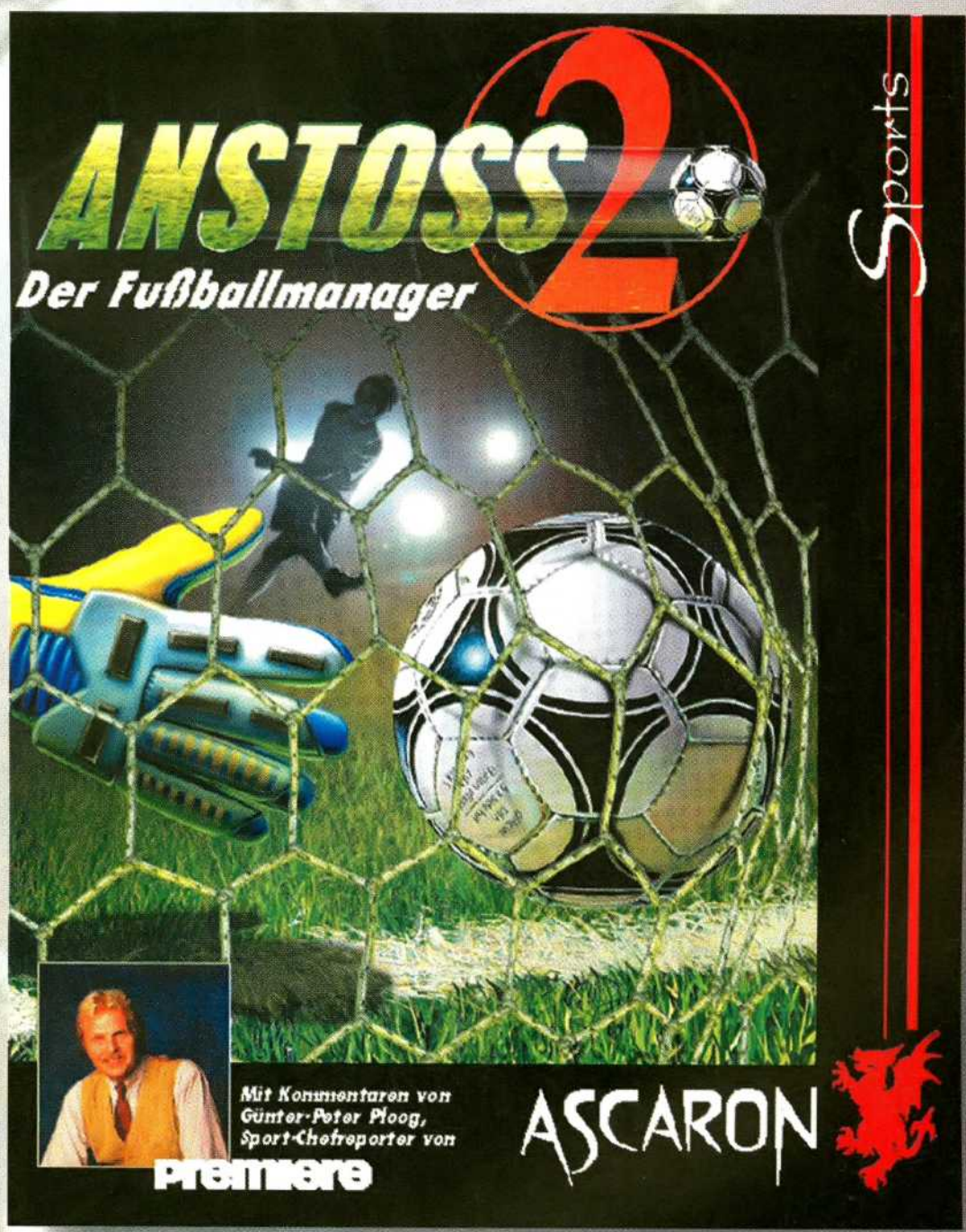
PC ACTION - 89%

PC JOKER - 87%

PC GAMES - 88%

WEITERHIN ERHÄLTLICH:

RHAFT!

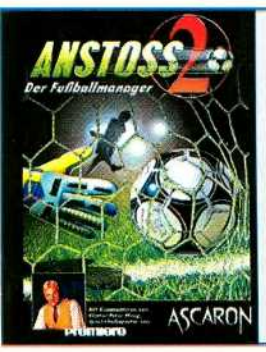


PC-CD ROM

HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM • HTTP://WWW.ASCARON.COM

Vertrieb: *Rushware GmbH,* Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • *Profisoft GmbH,* Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70

Schweiz: *ABC Software AG,* Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: *ABC Software GmbH,* Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55



- Spielerauswahl und -behandlung
- Spielbetrieb und Taktiken

Nachdem wir Sie nun über mehrere Monate regelmäßig mit News und Tips & Tricks zu Anstoß 2 versorgt haben, geht es diesmal in die letzte Runde. Noch einmal präsentiert Ihnen Ascaron exklusiv bei PC Action jede Menge Insider-Informationen zu unserem Fußballmanager.

ANSTOSS 2 2. TEIL

Wie rücken Jugendspieler nach? Wie ändern sich deren Stärken? Hier die genauen Regelungen, damit Sie wirklich 100%ig wissen, wie sich das viele Geld auswirkt, das Sie in die Jugendarbeit stecken.

SPIELERAUSWAHL UND -BEHANDLUNG

1. Neueinsteiger

Jeden Monat rückt mit 1/115 pro 100.000 DM Investitionen in die Jugend ein Jugendspieler nach. Maximal können das pro Jahr jedoch nur drei Spieler sein. Das jeweilige Alter wird zufällig zwischen 13 und 18 Jahren festgelegt, die Position unter den zehn möglichen Positionen ausgelost, wobei Manndecker und Stürmer mit doppelter Wahrscheinlichkeit auftauchen. Die Stärke eines Neueinsteigers beträgt immer 1, lediglich in der A-Jugend gibt es eine 50%-Chance auf eine 2. Maximal können vier Jugendspieler in einer Altersstufe kicken.

2. Aufwertungen

Jeden Monat besteht die Chance einer Steigerung der Spielstärke für die bereits vorhandenen Spieler. Diese beträgt 1/400 pro Monat je 100.000 DM Investition in die Jugendmannschaften. Sie können also durch Erhöhung der Investitionen vor allem die Qualität Ihrer Jugendspieler ganz erheblich beeinflussen.

Was nützt mir die Eigenschaft „Talent"?

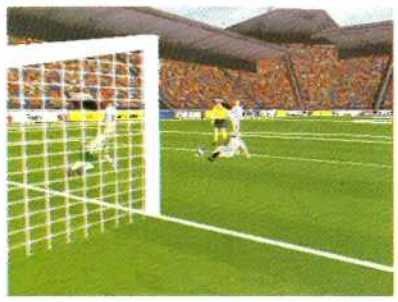
Normale Talente haben je Saison eine Zusatzchance von 15% auf eine Aufwertung. Bedingung sind allerdings mindestens zehn absolvierte 90 Minuten-Spiele und eine Durchschnittsform von ebenfalls mindestens zehn Punkten. Dies gilt allerdings nur bis zum Alter von 24 Jahren. Dann wird geprüft, ob der Spieler mindestens Stärke 5 erreicht hat. Ist dies der Fall, wird die Eigenschaft „Talent" gelöscht, er hat etwas aus seinen Anlagen gemacht. Ansonsten wird er zum „ewigen Talent". Diese Spieler werden bei den formbedingten Aufwertungen jeweils nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% berücksichtigt. Abwertungen werden ganz normal durchgeführt.

Es lohnt sich sehr, die Elfmeterschützen selbst zu bestimmen.

Mit der Abseitsfalle sollten Sie nicht unter Stärke 5 hantieren.

Wie steigt der Marktwert eines Spielers mit zunehmender Vertragslänge?

Je länger Sie einen Spieler an sich binden, desto höher wird im allgemeinen der Marktwert eines Spielers, d. h. ein interessierter Verein muß zunehmend mehr bezahlen.



Achten Sie auf das Verhältnis Torschüsse zu Chancen. Stimmt das nicht, trainieren Sie falsch.

Daraus folgt, daß Sie bei solchen Spielern deutlich weniger Ärger mit Abwerbeangeboten haben. Gleichzeitig ist ein solches Angebot, wenn es dann noch einmal kommt, zumeist äußerst lukrativ. Ein längerer Vertrag sorgt aber nicht für ein gleichförmiges Ansteigen des Marktwertes, spätere Jahre werden zunehmend geringer gewichtet. Dazu wird intern ein sogenannter Monatswert ermittelt, der angibt, was der Spieler in einem Monat wert ist. Für das erste Vertragsjahr gehen dann volle zwölf dieser Monatswerte ein.

Vertragsjahr	Monatswerte
1	12
2	7
3	4
4	2
5	1
6	1

Hat ein Spieler also noch fünf Jahre Vertrag, werden 26 Monatswerte einbezogen. Der Tabelle können Sie entnehmen, daß es im allgemeinen genügt, wenn Sie Ihre Spitzenspieler immer noch für etwa drei Jahre an sich gebunden haben. Längere Verträge schrecken Interessenten dann auch nicht mehr ab, erhöhen aber Ihr Risiko, daß der Spieler Ihre Erwartungen nicht mehr erfüllt.

Verletzte Spieler besuchen

Ein Spieler, der aufgrund einer Verletzung mehr als sechs Wochen lang ausgefallen ist und keinen Besuch erhalten hat, verliert drei Formpunkte und erhält für diese Saison das Prädikat „unzufrieden". Im Spielerinfo finden Sie dann den Grund „verletzt und nie besucht". Ein Besuch bringt dagegen zwei Formpunkte bei diesem Spieler, bei einer Ausfallzeit von mehr als zehn Wochen bringt ein zweiter Besuch noch einen weiteren Formpunkt. Sie sehen also – es lohnt sich wirklich, ab und zu in der medizinischen Abteilung vorbeizuschauen.

Was bringt es mir, einen Spieler zum Libero umzuschulen?

Normale Feldspieler unterliegen ab einem Alter von 30 Jahren der altersbedingten Abwertung. Mit einer Wahrscheinlichkeit von etwa 20% werden sie dann pro Jahr um einen Spielstärkepunkt abgewertet (ab 32 Jahren mit 50%). Der Libero ist eine Ausnahme. Da er normalerweise weniger laufen muß als andere Spieler, kann er die altersbedingten Abwertungen bis zum Alter von 34 Jahren umgehen.

Verkleinern des Spielerkaders

Wenn Sie beim Kauf von Spielern auf gute Nebenpositionen Ihrer Spieler achten, können Sie mit deutlich weniger Spielern auskommen. Auf diese Weise können Sie sowohl die Qualität der ersten Elf steigern als auch eine Menge unzufriedene Reservisten vermeiden. Diese kosten Sie nur Geld, bringen aber nichts als Unruhe und schlechte Stimmung.

SPIELBETRIEB UND TAKTIKEN

Angst vor Ausschreitungen?

Bei Anstoß 2 geht es relativ friedlich zu. Drücken Sie die Ausgaben für die Ordner ruhig auf 1%, nur mit viel Pech werden Sie Probleme bekommen.

Ein Spieler hat schon Gelb – bekommt er dann mit der gleichen Wahrscheinlichkeit wie bisher auch die zweite gelbe Karte?

Nicht ganz. Ein mit Gelb belasteter Spieler ist erheblich vorsichtiger. Wir haben die Daten einer Bundesligasaison ausgewertet und sind auf einen Faktor von ungefähr 2,5 gekommen, d. h. ein Spieler mit Gelb geht doch deutlich vorsichtiger zu Werke. Sie müssen sich also nicht die ganz großen Sorgen machen, sollten aber bedenken, daß auch in der Bundesliga ständig Spieler ausgewechselt werden, weil es beim nächsten Foul soweit gewesen wäre...

Was bewirkt die Abseitsfalle?

Die Abseitsfalle hat ab einem Wert von 10 positive Effekte. Bis dahin wird sie Ihnen lediglich das eine oder andere zusätzliche Gegentor einbringen. Haben Sie jedoch erst einmal den Maximalwert von 20 Punkten erreicht, werden gut 20%

Spielen Sie tendenziell offensiv und gestalten Sie so Ihren Kader.

Fehlkonstruktion! Vor teuren Neubauten erweitern Sie besser!

Ganz wichtig! Turniere sind am besten in der dritten Vorbereitungswoche, davor sollten Sie auf Konditionstraining setzen.

Kein überflüssiger Screen! Besonders die Kontakte mit den Fans sollten Sie pflegen, sie danken es Ihnen mit vollen Stadien.

- **Spielbetrieb und Taktiken**

Halten Sie Ihren Kader STETS im Auge und denken Sie an die Kids.

Stehen Nationalspieler im Kader, bringt das ein paar Moralpunkte.

aller gegnerischen Angriffe durch die Abseitsfalle bereits im Keim erstickt, d. h. es kommt erst gar nicht zu einer Chance. Wenn Sie glauben, eine Durststrecke überstehen zu können, oder in den nächsten Wochen ohnehin nur leichte Gegner haben, dann sollten Sie es wagen...

Manndeckungen

Besonders starke gegnerische Spieler sollten Sie immer in Manndeckung nehmen. Auf diese Weise können Sie auch deutlich stärkeren Mannschaften das Leben schwer machen. Vorteilhaft ist es auch, wenn Sie einen besonders wichtigen Spieler des Gegners gleich zu Beginn das eine oder andere Mal umtreten.

Offensiver Torwart

Normalerweise sollten Sie diese Option eingeschaltet lassen. Die Tordifferenz hat durch die 3 Punkte-Regel einen Teil ihrer Bedeutung eingebüßt – und es gibt kaum ein besseres Gefühl, als wenn Ihr Torwart sich in einem Duell gegen einen Mitspieler in der letzten Minute hochschraubt und das Ding versenkt.

Spielertrends

Bei den „Spielertrends" können Sie nachschauen, welche Spieler vor einer formbedingten Aufwertung stehen. Schlagen Sie hierzu auch ruhig in der Online-Hilfe nach, Sie werden interessante Informationen finden. Es kann hilfreich sein, diese Spieler in den nächsten Wochen über das Einzeltraining gezielt zu fördern. Formpunkte kann ein Spieler auch gewinnen, wenn Sie ihn Elfmeter und/oder Freistöße schießen lassen. Zur Not hilft nach dem Ende der Saison auch noch ein gezieltes Doping, um den Spieler über die kritische Grenze zu heben.

Dopen und Form?

Durch Dopen können Sie die Form Ihrer Spieler erhöhen, laufen aber auch Gefahr, daß Sie bei den Kontrollen nach einem Spiel erwischt werden. Dieses Risiko einzugehen, ist sicherlich nicht immer empfehlenswert. Deutlich risikoloser aber ist es, wenn Sie Ihre Spieler in der Vorbereitung, in der Winterpause oder nach der Saison (wenn Sie kein Pflichtspiel mehr haben) dopen. Damit verschaffen Sie sich zwar keinen Vorteil in einem Spiel, können aber die Durchschnittsform Ihrer Spieler für die Auf- und Abwertungen doch ein ganzes Stück steigern. Bei im Schnitt drei zusätzlichen Punkten über 14 Wochen macht das immerhin am Ende der Saison fast 0,8 Punkte aus. Lediglich die unangemeldeten Kontrollen des Weltverbandes und die oft bockigen Spieler stellen dann noch ein Problem dar... Bei Musterprofis oder Spielern mit einem Alter von über 30 Jahren brauchen Sie es übrigens erst gar nicht versuchen.

Verlängern Sie die Verträge mit Spielern, die Sie halten möchten, frühzeitig, das spart unendlich viel Geld und Ärger.

Der berüchtigte „Überheblichkeitsfaktor"...

Anstoß 2 macht es dem Manager gerade bei scheinbar einfachen Aufgaben nicht leicht. Ist die Überlegenheit gegenüber dem Gegner zu groß (ab 10 Punkten, besonders schlimm ab 20 Punkten), dann schleichen sich vor allem bei niedrigem Siegeswillen häufig Nachlässigkeiten ein. Der Gegner wird nicht mehr ernstgenommen, und nach den ersten beiden Gegentoren ist es zum Umschalten zu spät. Sollten Sie also mit Ihrer Mannschaft knapp über einer der beiden Grenzen sein, sollten Sie diese unter Umständen wieder unterschreiten, indem Sie einen oder zwei schwächere, aber auch motiviertere Spieler zum Einsatz kommen lassen. Damit schlagen Sie mehrere Fliegen mit einer Klappe. Die Mannschaft spielt besser, die Reservisten sind weniger unzufrieden, und die Stars können sich auf die wirklich großen Aufgaben in aller Ruhe vorbereiten. Außerdem können sich müde Spieler wieder etwas erholen.

Der Ball ging bei mir fünfmal hintereinander an Pfosten oder Latte - was war denn da los?
Machen Sie sich keine Sorgen, es ist alles in Ordnung. Sie haben lediglich eine der bereits in einer der früheren Ausgaben der PC Action erwähnten Sonderszenen gesehen. Im Schnitt alle 20.000 Minuten können Sie sich über eine dieser wirklich außergewöhnlichen Szenen freuen.

Checkliste für Spielerduelle...

Gegen einen menschlichen Mitspieler sind die Partien natürlich besonders wichtig. Deshalb darf nichts dem Zufall überlassen werden:

- Sind alle Manndeckungen eingetragen?
- Haben Sie an das Doping gedacht?
- Haben Sie noch ein Trainingslager zur Verfügung?
- Trainieren Sie in dieser Woche nicht zu hart?
- Steht Ihr Einsatz auf 150%?
- Haben Sie an eine Sondersiegprämie gedacht?

Pokern Sie bei Erfolgen ruhig ein wenig mit Ihrem Vorstand ums liebe Geld, nicht selten springt ein hübscher Notgroschen dabei heraus.

„Lieber Performance und Champagner als abwarten und Tee trinken."

Performance made by Targa.

Targa Power Line W 166M mit Targa TM3867-10

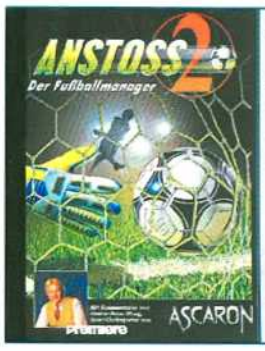
Minitower, Intel Pentium® Prozessor
mit MMX™ Technologie 166 MHz,
16 MB, 2,5 GB EIDE,
Matrox Mystique 220,
16x-Speed CD-ROM,
16-bit Soundkarte,
Windows 95, Word/Works,
1 Jahr 24 Std. Vor-Ort-Service

Bildröhre/sichtbar: 38cm, 15 Zoll/ 35,4cm
Max. Horizontalfrequenz: 70 kHz
Max. Vertikalfrequenz: 150 Hz
Pitch: 0,28mm
Max. Auflösung: 1280x1024
Features: On-Screen-Display,
Prüfzeichen: TCO'92,
TÜV Ergonomie gepr., ISO9241/3

„Jetzt bei dem Fachhändler in Ihrer Nähe!"

Hohe Zuverlässigkeit und guter Service –
dies bestätigt der Spitzenplatz in der Leserumfrage PC Welt 4/97 und 5/97.

TARGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der Actebis Computerhandels GmbH + Co. Das Intel Inside Logo und Pentium sind eingetragene Warenzeichen und MMX ist Warenzeichen der Intel Corporation.



- Geldmanagement
- Karriereplanung

Bei der Härte sollten Sie sich absprechen und einen kleinen Friedensvertrag vereinbaren, da hier beide Seiten insgesamt nur Nachteile hätten. Beim Einsatz ist dies schwieriger. Wer einmal zurückliegt, wird seine Meinung vermutlich sehr schnell ändern...

GELD-MANAGEMENT

Topzuschläge

Die Zuschauer bei Anstoß 2 lieben Derbys über alles. Wenn Sie also ein relativ kleines Stadion haben, sollten Sie nicht zögern, hier Ihrem Publikum das Geld aus der Tasche zu ziehen. Damit Sie es sich mit Ihren Fans nicht verscherzen, genügen eine oder zwei Partien mit halbierten Eintrittspreisen. Grundsätzlich sollten Sie bei einem kleinen Stadion ohnehin immer höhere Eintrittspreise verlangen als vorgegeben.

Sponsor anpumpen

Sobald Ihr aktueller Schuldenstand 1 Million DM überschreitet, wird Ihr Sponsor Ihnen einmal pro Saison unter die Arme greifen. Ein zweiter Versuch innerhalb einer Saison wird jedoch auf jeden Fall abgelehnt. Mit 30% Wahrscheinlichkeit pro Versuch wird Ihr Sponsor dafür aber den Vertrag mit Ihnen nicht mehr verlängern. Wir raten Ihnen, ihn trotzdem anzupumpen.

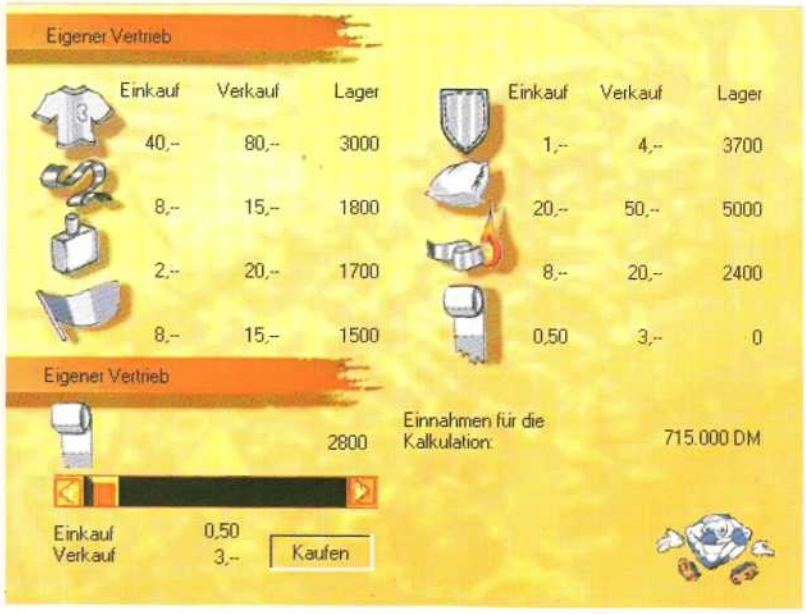
KARRIERE-PLANUNG

Tips für die eigene Karriere...

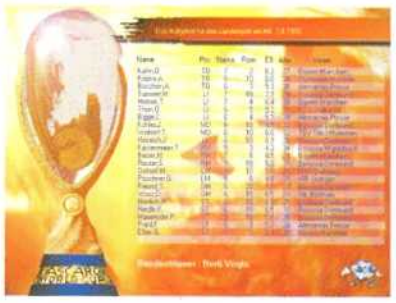
Viele Spieler verhandeln zu Beginn des Spiels hauptsächlich um das eigene Gehalt und versuchen, möglichst hohe Prämien zu erstreiten. Beim ersten Verein sollten Sie allerdings auf ganz andere Dinge achten, denn wichtig ist nicht das bißchen Geld, das Sie da verdienen können, sondern die Perspektive, wirklich etwas aufbauen zu können. Achten Sie deshalb bei der Auswahl Ihres ersten Vereins vor allem auf die folgenden Dinge:

- Größe des Stadions (damit bei Erfolg auch Geld in die Kasse kommt)
- Fanaufkommen (aus dem gleichen Grund)
- Souveränität des Präsidiums (sagt Ihnen, wie es bei Krisen um Ihren Job bestellt ist – ist also der wichtigste Punkt, wenn Sie langfristig planen)
- Spielerkader (sind genügend Spieler da, ist die Mannschaft ausgeglichen besetzt, sind die Spieler zufrieden?)

Ihr Verhandlungsgeschick sollten Sie besser vor allem auf das Saisonziel richten. Drücken Sie ruhig die Ansprüche des Präsidiums. Man wird dort umso dankbarer sein, wenn Sie dann doch besser abschneiden.



Eigentlich können Sie den Fanartikel-Verkauf getrost einer Agentur überlassen, die arbeiten i.d.R. sehr zuverlässig.



Vor Länderspielen reduzieren Sie deutlich das Trainingspensum.

Steigern der Fanzahlen...

Ein wichtiger Faktor ist natürlich der Erfolg. Je mehr Triumphe Sie feiern, desto größer wird auch der Anhang Ihres Teams. Sie sollten aber unbedingt auch die Möglichkeit zur Fanwerbung nutzen (beim Telefon). Besser können Sie Ihr Geld beinahe nicht anlegen. Auch wenn Sie vielleicht zwei Jahre nichts bemerken, so wird hier doch die Basis für die Zukunft des Vereines gelegt.

Wie lange dauert ein Spiel im Karrieremodus?

Das Höchstalter für einen Trainer oder Manager beträgt normalerweise 80 Jahre. Das tatsächlich noch erreichbare Alter wird dann je nach Durchschnittswert des Nervenkostüms in einer Saison gesenkt (oder selten erhöht):

1. Saison mit >98% +1 Jahr (50%)
2. Saison mit <85% -1 Jahr (50%)
3. Saison mit <80% -1 Jahr
4. Saison mit <70% -2 Jahre
5. Saison mit <60% -3 Jahre

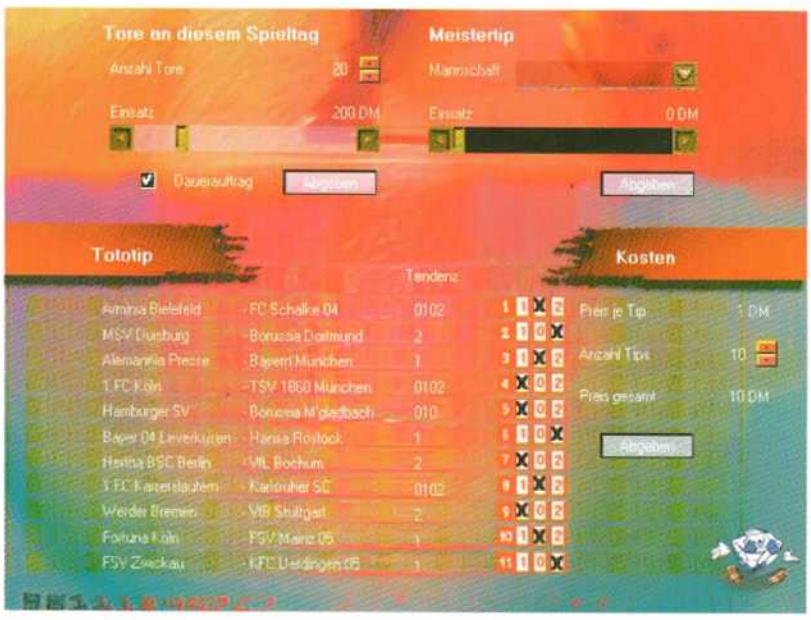
Schlußwort

Was bleibt uns noch? Auf alle Fälle möchten wir uns bei unseren treuen Lesern bedanken und hoffen, daß es ein bißchen Spaß gemacht hat. Wir versprechen, daß wir uns jetzt nach Anstoß 2 nicht auf die faule Haut legen werden, sondern die Entwicklung unmittelbar fortsetzen. Wenn Sie Kritik oder Ideen loswerden wollen, können Sie uns diese jederzeit schicken. Wir freuen uns über jede Kleinigkeit (z. B. einen neuen Fangesang) und werden Ihre Anregungen dann in den kommenden Versionen berücksichtigen.

Gerald Köhler, Ascaron

AUFLÖSUNG GEWINNSPIEL

In der vorletzten Ausgabe der PC-Action haben wir nach einem Namen für den Anstoß-Ball gefragt. Nun steht der Sieger fest. Der herzliche Glückwunsch und ein von den Programmierern handsigniertes Anstoß 2-Exemplar gehen an Beppo Fini-Menke, Hachenbergstr. 11, 57339 Erndtebrück, dessen Vorschlag „Pallino" (italienisch „kleiner Ball") die Firmenabstimmung bei ASCARON gewonnen hat.



Der Toto-Tip, eine nette Spielerei, mehr nicht. Vertrauen Sie ja nicht darauf, hier das große Geld machen zu können. Sie sind Manager!

PC Games Disc & Mag

MAXIMUM FUN ▶ GP2

In Zusammenarbeit mit Jochen Mass

Jochen Mass

Im Fahrertraining zu Grand Prix 2 verrät Ihnen Jochen Mass, wie Sie bei GRAND PRIX 2 die besten Rundenzeiten erzielen können.

Verfolgen Sie per Full-Screen Video (von CD-ROM), wie Sie die Kurven am besten anfahren, welche Gangwahl optimal ist, die besten Bremspunkte und vieles mehr!
Auf CD-ROM: die besten Setups für alle Strecken, sowohl für Tastatur, Lenkrad als auch Joystick.
Das Fahrertraining zu Grand Prix 2 aus der MAXIMUM FUN Reihe jetzt überall im Fachhandel erhältlich!

unverbindliche Preisempfehlung

DM 29.95

PREISKNALLER

360 Compilation e. 24,95
3D Ultra Pinball 29,95
3 Skulls of Toltecs 29,95
7th Guest 19,95
Aces of the Deep 29,95
Adv. Destroyer Sim. 12,95
Adv. Tec. Fighter 12,95
Aftershock edA. 24,95
Airlines 19,95
Albion 29,95
Alone I 19,95
Ambush 9,95
Amer. Civil War 29,95
Amerika Classic 24,95
Anvil of Dawn 24,95
Apache Longbow Light 19,95
Ari Kartenspiele 19,95
Armored Fist 29,95
ATF Data 9,95
A-Train 19,95
Bad Mojo 19,95
Batman (Win) 24,95
Battle Arena Toshinden 29,95
Battle Bugs 24,95
Beneath a Steel Sky 24,95
Betrayal at Krondor 19,95
Bl 2 + Data 29,95
Bioforge Classic 29,95
Bleifuss, , 22,95
Blinky Bill 29,95
Bundesliga Man.Pro 19,95
BURG DRACHENSTEIN 24,95
Burning Steel 4 27,95
Buzz Aldrin's 24,95
Caesar 1 19,95
Campaign 2 dA. 19,95
Campaign 19,95
Capitalism Classic 24,95
Carr.Strike Forc. 24,95
Christoph Kolumbus 19,95
Circus 24,95
Civilisation edA. 29,95
Civilize 19,95
Clearing House 14,95
Colonization eDA 24,95
Conqueror 27,95
Creature Shock Budget 19,95

Cyber Gladiators 19,95
Cyberia 24,95
Cyberstorm 29,95
Cyclemania 19,95
D 29,95
D Info 97 29,95
Daedalus Enc. White 22,95
Das Schw.Auge 3 29,95
Dawn Patrol Head to H. 24,95
Der Clou Plus 19,95
Der Planer & Data 19,95
Der Reeder 19,95
Descent Jewel 24,95
Destruction Derby 24,95
Diamonds 3D 29,95
Die Hanse 24,95
Die Siedler 29,95
Dime City 19,95
Discworld 24,95
Down in the Dumps 29,95
Dreamweb 19,95
Druidenzirkel 29,95
DSA 2 24,95
Dungeon Master 2 24,95
Earth 2140 Mission 19,95
Earth Siege 19,95
Earthsiege 2 29,95
Earthworm Jim 19,95
Eishockey Manager 19,95
Endorfun 19,95
Entomorph dA. 19,95
Essent. Selection Flight 19,95
Euro 96 24,95
Evocation 24,95
F 117 A dA. 19,95
F 15 II edA. 29,95
F 19 Stealth Fighter. 22,95
F 22 Lightning 2 Miss 14,95
F1 GP2 Add Ons 17,95
F-14 Fleet Defender 19,95
Fade to Black 29,95
Fallen Haven 29,95
Fantasy General 27,95
Fifa Soccer 96 29,95
Flight of Int. e. 12,95
Formula One Grand Prix 29,95
Frankenstein 29,95
FX-Fighter 19,95
Gabriel Knight 1 19,95
Games Volume 3 24,95
Gene Machine 19,95
Gobblin's 1+2 19,95
Gobblins 3 19,95
Golden Gate Killer 19,95
Grand Pr.Manager 19,95
Hand of Fate, , 19,95
Hardball 4 edA. 29,95
Harrier Jump Jet 19,95
Have nice DayTracks 24,95
Helicopter Mania 14,95
High Command e. 19,95
History Line 29,95
Holiday Island Scenery 19,95
Hyberplade 29,95

Imperium Romanum 19,95
Inca 2 19,95
Indy Car 2 dA 29,95
Jack Nicklaus 19,95
Jagd auf Roter Oktober 19,95
Jagged Alliance 19,95
Judge Dredd edA 24,95
Kalle surft im Internet 24,95
Käptn Blaubär Screens 24,95
Kick Off 96 edA. 29,95
King's Qu. 7 Jewel 29,95
King's Quest 5 22,95
King's Quest 6 19,95
KKND Mission 29,95
Kyrandia 3 White L. 19,95
Lands of Lore dA 19,95
Larry 6 edA 19,95
Last Dynasty 19,95
Leisure S.Larry 1 e 22,95
Leonardo's Weltall 29,95
Leonardo's ReiseZeit 29,95
Leonardo's Traumland 29,95
Links 386 Cd dA 19,95
Links Golf e. 22,95
Little Big Adv. 29,95
Lode Runner 1.0 29,95
Lollypop 24,95
Lost Eden White L. 19,95
Lucas Arts Classic Sim. 29,95
Lucas Arts T. 29,95
Mad TV 2 29,95
MAG! 29,95
Magic Carpet 2 24,95
Magic Carpet Plus 9,95
Magic Diablo edA 19,95
Manic Karts 29,95
Martini Racing 24,95
Mechwarrior 2 24,95
Mega Race 2 29,95
Mega Traveller 1 19,95
Mega Wad Vol.3 24,95
Megafortress 19,95
Megapack e. 24,95
Monty Pyth. Reine Zeitv. 19,95
Mummy 19,95
NBA 96 29,95
NBA Jam Tourn. dA 24,95
NHL Hockey 96 29,95
NHL Hockey Classic dA 9,95
Nihilist 19,95
Noctropolis Classic 9,95
Normality 29,95
North & South e. 12,95
Oldtimer 14,95
Oscar 14,95
Outpost 1.5 19,95
Pacific Island e. 19,95

Paws of Fury 19,95
PC Games Cheats 24,95
Pinball Sammelb. dA 19,95
Pirateninsel 24,95
Pirates e. 22,95
Pirates! Gold edA 24,95
Pitfall Classic 29,95
Pizza Con. 19,95
Player'sParadise dA 24,95
Police Quest 4 19,95
Police Quest e. 22,95
Prince o.Persia1+2 24,95
Pro Pinball-The Web 27,95
Puppen,Perlen.. 19,95
Rally Championships 14,95
ran soccer 29,95
ran Tainer 2 29,95
Rebel Assault 29,95
Red Baron 1CI. 22,95
Revolution X 14,95
Riddle of Master Lu 19,95
Rise 2 dA. 29,95
Rüsselheim 19,95
Sam & Max 19,95
Sens. World of Soccer 19,95
Shadow of Comet 24,95
Shanghai Gr.M. Cl. 24,95
Shell Shock 19,95

Sherman M 4 9,95
Shivers edA 19,95
Siege & Amberstar 19,95
Silent Hunter Patrol 29,95
Silent Service 2 19,95
Silent Thunder 29,95
Sim Ant Classic 19,95
Sim City Classic 29,95
Sim City enh. 19,95
Sim Earth Cl. 19,95
Sim Farm 19,95
Sim Life Cl. 19,95
Simon 1 Jewel 19,95
Simon 2 29,95
Space Hulk dA. 9,95
Space Quest 1 e. 22,95
Space Quest 4 19,95
Space Quest 5 19,95
Space Quest 6 19,95
Spielelösg.&Cheats 24,95
Star Crusader 9,95
Steel Panthers 2 24,95
Steel Panthers 27,95
Stonekeep 29,95
Strike Comm. edA. 29,95

CD ROM

3D Filmstudio 69,95
3D Ultra Pinball 2 64,95
3-D UltraMinigolf 49,95
3rd Millenium Win 74,95
4-4-2 Fußball 54,95
688iHunterKiller 74,95
9-The Last Resort 69,95
A 10 Cuba dA 44,95
A.N.G.S.T 39,95
Abent. d. Zombini 49,95
Ace Ventura 52,95
Aces Collectors dA 64,95
Action Pack 54,95
AD & D Blood+Magic 74,95
AD &D Dragon Dice 69,95
Adidas PowerSoccer 69,95
Admiral Sea Battles 69,95
Adv. Smart Patrol 74,95
After Life 69,95
Age of Sail 64,95
Agent Armstrong 72,95
Ah Longbow Gold 74,95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

SU 27 Flanker 27,95
Swiv 3D 29,95
Team Chef 19,95
Team Yankee e. 19,95
Tennis Cup 2 19,95
Terra Nova dA. 29,95
TFX edA 19,95
TFX Euro 2000 Data 29,95
The 11th Hour 29,95
Theme Park 29,95
This means War 24,95
Thunderhawk 2 19,95
Tic Tac Wuff 19,95
Tilt 19,95

Torin's Passage 29,95
Tornado edA. 19,95
Total Mania 24,95
Transarctica 19,95
Transport Tycoon Del. 19,95
Tuneland 29,95
Über Siedl.Welten 19,95
Ultima 8 Cl. dA 29,95
Under a Killing dA 24,95
Unnecessary Rough.96 29,95
US Navy Data 9,95
US NAvy Fighter Cl. 29,95
Virtual Karts 29,95
Virtual Pool edA 24,95
Virtual tennis 14,95
Vollgas 29,95
Walls of Rome edA 19,95
War i.t. Gulf edA 19,95
Warcraft 2 27,95
Warcraft 24,95
Warhammer 27,95
WC 3 Classic 29,95
Welt der Wunder 29,95
Whales Voyage 14,95
Winter Supersports 14,95
Wipeout/Novastorm 29,95
Wizardry 7 17,95
Wolfpack 24,95
Wolf-The Simulation 14,95
Woodruff 19,95
Worms 24,95
WWF Wrestlemania 24,95
X Wing dA 29,95
X-COM 24,95
Yoda Stories edA. 29,95
Z 29,95
Zork Nemesis 27,95

AH-64 Longbow data 9,95
Alexander d.Große 64,95
Alien Trilogy 64,95
Alphastorm dA 79,95
Amazon Queen 39,95
American Dream 34,95
Amerika edA 69,95
Ancient Empires 74,95
Animal 64,95
Anstoss 2 69,95
Apache Longbow 49,95
Arc of Time dA 69,95
Arcade Amerika e. 79,95
Arcade Class. 66,95
Ascendancy 49,95
Assassin 2015 Win95 74,95
Assault Rigs 74,95
Asterix+Obelix 49,95
ATF 98 Win95 74,95
ATF Gold 79,95
Atlantis 74,95
Atomic Bomberman 54,95
Award Winners dA 39,95
Bad Day on Midway 69,95
Baku Baku Animals 49,95
Banzai Bug 54,95
Baphomets Fluch 2 72,95
Baphomets Fluch 69,95
Barbie Druckstudio 49,95
BARBIE EXTRA-SET 19,95
Barbie Filmstudio 49,95
Barbie Modedesign 59,95
Batman Forever Coinup 59,95
Battle Cruiser 3000 69,95
Battle Sport dA 69,95
Bazooka Sue 64,95
Bedlam 74,95
Betrayal at Antara 79,95
Bl 3 39,95
Birthright Win95 edA 79,95
Blade Runner 89,95
Blam! 69,95
Blast Chamber 64,95
Bleifuss 2 49,95
Blue Byte Collection 39,95
Blue Ice 74,95
Bubble bobble 59,95
BUG 2 49,95
Bust a Move 2 54,95
C & C Miss.Disk 24,95
C & C win 95 79,95
C&C 1 + Mission 89,95
C&C 1 Lev.Tot.Dest 19,95
C&C 100 neue Level 24,95
C&C 2 79,95
C&C 2 Data 24,95
C&C 79,95
C&C2 Data2-Vergeltung 24,95
C&C2 New Alert 19,95
C&C2+Data+Lösung 99,95
Caesar 2 Win95 59,95
Capitalism Plus 69,95
Carmageddon 64,95
Chessmaster 5000 64,95
Civil War General 34,95
Civil.2000 data 34,95
Civilis.2000 49,95
Close Combat e. 69,95
Club Manager97/98 42,95
Cluedo 74,95
Colony Wars 89,95
Com. Aces o.t.Deep 74,95
Comanche 3.0 69,95
Conquest Earth 74,95
Conquest of N.W. 34,95
Constructor edA. 79,95
Creature Shock 84,95
Creatures 64,95
Creatures-More Creatur. 17,95
Crow-City of Angels 69,95

Cyberia 2 59,95

Cybermage 39,95
Cyberspeed Win95 74,95
Die gr. Schlacht: Shiloh 64,95
D.O.G.(ex Mexx) 59,95
Daedalus Encounter 84,95
Daggerfall 69,95
Dark Colony edA 72,95
Dark Herm.Order dA 69,95
Dark Light Conflict d 69,95
Dark Reign Win95 74,95
Das Gewehr-Ageof Rifles 37,95
Daytona edA 69,95
Deadline edA. 34,95
Deadlock edA. 69,95
Deadlock 69,95
Deadly Tide 64,95
Demonworld 64,95
Der Industriegigant 69,95
Der Planer 2 49,95
Der Produzent 69,95
Descent 2 edA. 39,95
Destruct.Derby 2 59,95
Diabolo 69,95
Die Atombombe 69,95
Die Fugger 2 49,95
Die Schlümpfe 49,95
Die Siedler 2 64,95
Die Siedler 2 Gold 79,95
Die Siedler 2 Mission 29,95
Discworld 2 74,95
Dogday Win95 64,95
Dominion 69,95
DOPPELKOPF 44,95
Dragon Lore 2 64,95
Dragonheart 64,95
Dream Web e. 69,95
Dschungelbuch 34,95
DSF Golf(Sierra) 69,95
Dungeonkeeper 69,95
Earth 2140 34,95
Earthworm Jim2+1 64,95
Ecstatica 2 69,95
Elisabeth 64,95
Enemy Nations 59,95
Eradictor edA 64,95
Essent. Selection Sport 39,95
Evidence 69,95
Exhumed dA 69,95
Extreme Assault 69,95
Extreme Pinball edA 39,95
F 1 Racing dA 69,95
F 16 Fight.Falcon 69,95
Fallout 69,95
Fantasy General e. 64,95
Fast Attack 59,95
Fatal Racing 59,95
Fifa Soccer Manager 69,95
Fifa Soccer 97 59,95
Fifa Soccer 98 74,95
Final Set dA. 64,95
Flip Out edA 49,95
Flottenmanv.Win 69,95
Floyd Win95 74,95
Flying Corps 79,95
Form 1GP2 Fahrertr. 24,95
Form1 Manager 96 69,95
Formel 1 79,95
Formula One GP2 e 69,95
Formula One Gr.Pr.2 79,95
Formular Cart dA 69,95
Fragile Allegiance 69,95
Fritz 4 39,95
Fun Compilation 74,95
Funsoft Racing Pack 39,95
Funsoft Simulation Ed. 49,95
Funsoft Strategy Ed. 49,95
FX Fighter edA. 72,95
FX Fighter Turbo 64,95
Gabriel Knight 2 42,95
Game Box dA. 34,95
Gigapack 79,95
G-Norne 69,95
Gold 3 39,95
Gold Games 39,95
Grand Prix Mang.2 34,95
Große Schlacht: Comp. 79,95
GT'97 59,95
Gun Pack 39,95
Guts'N'Garters 69,95
Hardball 5 dA. 69,95
Harpoon II Deluxe e. 69,95
Hattrick Wins 59,95
Have a N.I.C.E day 54,95
Hawking(Zeit) 79,95
Heroes M&M 2 64,95
Heroes M&M 2 Data 49,95
Hexagon Kartell 64,95

Hexen e. 49,95
Hexen Mission 29,95
Hind 69,95
Holiday Island 69,95
Hugo 4 59,95
Hunter Hunted 59,95
iF-22 84,95
Imperium Galactica 69,95
Interstate 76 WIN 95 79,95
Interstate engl. 79,95
Iron & Blood 69,95
Iron Assault 69,95
Iron Man/XO dA 59,95
Isnogud 44,95
JackNiklaus 4 Win dA 74,95
Jagged Alliance 2 59,95
James Bond edA 59,95

Jedi Knights:Dark F. 2 74,95
Jetfighter 3 e. 69,95
Jewels of t.Orac. 79,95
John Madden NFL97 59,95
Kaiser DeLuxe kD. 59,95
Kick Off 97 edA 64,95
King Quest 1-6 Col 49,95
Kingd. of Magic 39,95
KKND 57,95
Koala Lumpur 59,95
Krazy Ivan Win95 74,95
Kyrandia 3 edA. 72,95
Lands of Lore 2 84,95
Larry Leis.1-6 44,95
Larry Leis.7 59,95
LAst Express 69,95
Last Rites 44,95
Legacy of Kain 72,95
Lighthouse 79,95
Little Big Adventure 2 74,95
Lode R. online 79,95
Lomax edA. 59,95
Lord o.the realm 2 79,95
Lords Expans.pack 19,95
Lost Eden 69,95
Lost Vikings 2 59,95
Lucas Arts 10 Advent 49,95
Lucas Arts Air Com. 39,95
Lucas Arts Star Wars 49,95
M1 A2 Abrams 84,95
Magic the Gathering 69,95
Magic die Zusamm. 69,95
Marble Drops 34,95
Marty 2 64,95
Master of Antares 69,95

Sommeraktion

- nur solange Vorrat reicht -

Folgende Spiele zum normalen Preis, jedoch mit Lösungsheft!

Atlantis, Diablo, Discworld 1+2, KKND, Larry 7, Last Express, MAX, Outlaws, Realms of Haunting, Redneck Rampage, Tombraider, Z

MAX 39,95
MDK 59,95
Mech.2 Mercenaries 79,95
Mech2 + Data 49,95
Mechwarrior 2 Exp. 39,95
Mega Pack 6 79,95
Mega Six Pak 44,95
Megaman X3 dA. 34,95
Megapak 7 74,95
MIA Win95 dA. 69,95
Monopoly, , 54,95
Monster Trucks dA 69,95
Monstert. Madn. dA 72,95
Moto Racer Win95 69,95
Motor Mash dA. 67,95
Moto-X 69,95
Myst 2 (Riven) 84,95
Myst Win. 49,95
Mystery Pack 84,95
Nasc. Rac. 2 74,95
NBA 97 59,95
NBA Hangtime 69,95
NBA Jam Extreme 69,95
Need for Speed 2 69,95
Nemesis 69,95
Net Zone dA. 59,95
NFL Quaterback 97 64,95
NHL 97 59,95
NHL 98 74,95
NHL Open Ice Win95 69,95
No Respect 64,95
Obelix 44,95
Ollis große Reise 49,95
Ollis Welt 49,95
Olympic Soccer 64,95

www.gameit.de

Links zu Spieleherstellern

Orionburger 39,95
Othello 34,95
Outcast 69,95
Outlaws edA. 69,95
Outpost 2 72,95
Pacific General eng 72,95
Pandemonium dA 69,95
Pandora Akte 74,95
Panic in the Park 32,95
Panzer Dragoon 39,95

Perfect Weapon 74,95
Pete Sampras edA 47,95
Peter Gabr. EVEdA 89,95
Phantasmag.2 69,95
Phantasmagoria 42,95
Pinball 97 52,95
Pinball Pack dA 79,95
Pink Panther gef.Miss 69,95
Pitfall Win95 69,95
POD edA. 64,95
Pole Position 34,95
Police Quest 1-4 44,95
Police Quest Swat dA 69,95
Populous 3 - 3rd C. 74,95
Power Chess Win 84,95
Power F 1 74,95
Power Pl.Hokey 59,95
Powerhouse 54,95
Private Eye 64,95

Oh Tannenbaum ...

Weihnachten steht vor der Tür, jedenfalls für uns als Händler. Deshalb schaffen wir Platz! Alle Angebote nur solange Vorrat reicht!

3 Skulls of the Toltecs	29,95	Links Prairie Dunes 3,5	9,95
American Dream	29,95	Noctropolis	9,95
Bad Day on Midway	29,95	Olympic Soccer	29,95
D	19,95	Oscar	14,95
Daytona USA	29,95	Rallye Championship	14,95
Destruction Derby 2	49,95	RTL Samstag Nacht	29,95
Dime City	19,95	Sega Rallye	49,95
Entomorph	19,95	Thunderscape	19,95
FS Amsterdam 3,5"	9,95	Wolf - Die Simulation	19,95
Links Pine Hurst 3,5"	9,95		

Englische Versionen

Harpoon 2 Admiral	59,95	Shannara	39,95
Master of Orion 2	59,95	Sim Isle	39,95
Rebel Assault 1	19,95	The Dig	39,95
Rebel Assault 2	29,95		

① ☎ **0180/522 5300**

Mo-Fr 7-19 h, Sa 9-13 h **0831/57 51 57**

② Telefax: 0831 / 57 51 555

③ Internet: http:\\www.gameit.de

④ email: Info@gameit.de

⑤ T-Online: ★Gameit#

⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 11.8.97 - *= noch nicht verfügbar am 11.8.

N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch

Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:

Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372

Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

Titel des Monats September:

IF 22 dt.*

74,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Anstoss 2	69,95
Baphomets Fluch 2*	74,95
Blade Runner*	84,95
Comanche 3	69,95
Dominion*	69,95
Imperium Galactica	69,95
Jedi Knights*	74,95
Lands of Lore 2*	79,95
Resident Evil*	69,95
Der Industriegigant	69,95

Privateer 2 54,95
Pro Pilot 79,95
Project Paradise 64,95
Pro PinBall-Time Shock 59,95
Puzzle Bobble dA 39,95
QAD 32,95
RacingPackCD indy1+2 39,95
Rallye Racing 97 69,95
Rallye R. XtraStrecken .. 29,95
Rayman 34,95
Realms of Haunting 74,95
Reb Ass2+Dig e. 49,95
Rebel Ass.1+2 e. 49,95
Rebel Assault 2 49,95
Rebellion edA 999,95
RebelMoonRising dA 74,95
Red Baron 2 Win 79,95
Rednek Rempage dA ... 69,95
Rendevouz i.Weltr 79,95

Resident Evil 69,95
Return to Krondor 64,95
Riot 59,95
Risiko Win95 69,95
Riven=Myst 2 84,95
River World 74,95
Road Rash 49,95
Road Warrior edA 59,95
Roberta Williams 69,95
Robotron X Win95 74,95
Rocket Jockey 64,95
ROM Gold Cd 74,95
RTL Samstag Nacht 39,95
S.P.Q.R. 69,95
Sabre Ace 69,95
Safecracker 69,95
Sandwarriors 64,95
Santa Fe Myst:Elk M 64,95
Scarab dA. 64,95
Schleichfahrt 39,95
Scorched Planet 54,95
Scorcher edA 69,95
Sean Dundee's W. 59,95
Secrets of Luxor 49,95
Sega Rally 69,95
Sens.World of Soccer. .. 49,95
Sens.World Update 24,95
Sentient 69,95

Shattered Steel 69,95
Sherlock Holmes 69,95
Sid Meier Classic 84,95
Siedl.2-Siedeln II 19,95
Silent Hunter Bundle ... 59,95
Silent Hunter 37,95
Silent Steel 49,95
Silent Thunder edA 79,95
Sim C.Data:More 17,95
Sim City 2000 C. W95 .. 79,95
Sim City 2000 Coll. 79,95
Sim City 3000 84,95
Sim Classics 2 59,95
Sim Copter 69,95
Sim Isle 34,95
Sim Isle e. 69,95
Sim Park 69,95
Sim Town 34,95
SimCity 2000 Netz 79,95
Skunny 49,95
Sonic &Nuckles Coll. ... 49,95
Space Bar Win95 64,95
SPACE JAM 49,95
Space Quest 1-5 49,95
Speedster 59,95
Star General Win 37,95
Star Wars Triology. e 39,95
Stars 54,95
Steilpass Comp. 39,95
Super Motocross 64,95
Super Street Fighter 2 . 54,95
SuperPuzzle Fighter 2 . 39,95
Syndicate Wars 39,95
Takeru 64,95
Ten Pin Alley dA 69,95
TErm. Sky Net 39,95
Terminator 2 CLIP 34,95

Terra Nova 69,95
Terracide 64,95
TFX Euro 2000+Data 79,95
TFX:EF 2000 39,95
The Dark Eye edA 69,95
The Devide 54,95
The Dig 34,95
The Muppets Inside 64,95
The Mutation ofJ.B.C 39,95
The Neverhood 82,95
The Simpsons edA 59,95
Theme Hospital 74,95
Think X 37,95
Thunderscape 69,95
Tie Fighter SVGA 49,95
Tiger Shark dA 69,95
Time Commando 39,95
Time Warriors 64,95
Timelapse 69,95
Titanic 72,95
Tom Clancy SSN dA 49,95
Tomb Raider 69,95
Toonstruck 69,95
Toy Story 74,95
Trash It 59,95
Trophy Fishing 2 69,95
Tunnel B 1 79,95
TV Karriere 39,95
Twisted Metal Win 59,95
UEFA Champ.L.96/97 ... 64,95
Ultimat Mix 64,95
Ultrapack 4 79,95
Urban Runner 39,95
Vermeer 54,95
Versailles 64,95
Viking 34,95
Virtua Fighter 2 69,95
Virtual Snooker 39,95
Voodookid 69,95
Warcraft 2-Lev Vol2 17,95
Warcraft 1 39,95
Warcraft 2 Excl. 79,95
Warcraft 2 Mission 24,95
Warlords 3 dA 69,95
Warwind 37,95
Waterworld Strat. 69,95
Wayes of War engl. 54,95
WC 4 54,95
Werewolf vs Com. e 69,95
Westwood Compilation . 69,95
WIN Schafkopf 34,95
WIN Skat 34,95
Wipeout 97 edA 69,95
Wipeout dA. 79,95
Wizardy Gold 69,95
Wolf 64,95
Worldwide Soccer 72,95
WWF in your House 64,95
X Wing vs Tie Fighter 69,95
X-Car 69,95
X-COM:Apocalypse 74,95
X-Men 69,95
Yahtzee 37,95
Zap It! 39,95
Zapitalism Deluxe 44,95
Zombieville 74,95
Zone Raiders 32,95
Zork Nemesis Spec. 79,95

Preisaktion!

Earth 2140	34,95
Jagged Alliance2	59,95
Larry 7 incl. Lös.	59,95
MAX incl. Lösung	39,95
MDK incl. Lösung	39,95
Orionburger dt.	39,95
Panzer Dragoon	39,95
Trash it!	59,95

Star Trek

Star t. Deep CLIP 34,95
Star T.Voy. Clip 34,95
Star Trek Starfleet Ac ... 69,95
Star Trek 2 24,95
Star Trek 25th dA 24,95
Star Trek Borg 49,95
Star Trek Deep 9 34,95
Star Trek FU 24,95
Star Trek JR enh. 79,95
Star Trek Klingon 69,95
Star Trek Omnipedia 74,95
StarTrek Generations ... 69,95

Golf

Links 98 74,95
Links Banff 3,5" e. 29,95
Links Belfry 3,5" e. 49,95
Links Bighorn 3,5" 49,95
Links Castle Pine 49,95
Links Cog Hill 49,95
Links Devil's e. 3,5 49,95
Links Firestone 3,5" 9,95
Links Firestone e. 49,95
Links LS Win95 dA 84,95
Links LS Kurse1 dA 49,95
Links LS Kurse2 dA 49,95
Links LS Kurse3 dA 49,95
Links LS Valderama 39,95
Links Mauna Kea e. 49,95
Links Pinhurst 1 3,5 9,95
Links Prairie Dunes 49,95
Links Prarie Dune3,5 9,95
Links Riviera 3,5"e 9,95
Links Riviera e. 49,95
Links Rtoon North 44,95
LinksLS Oakl.Hills 39,95
LinksLS Valhalla e. 39,95
PGA Europ.T.Oxfordsh .. 29,95
PGA Europ.T.Schl,Nip ... 29,95
PGA Tour Pro dA 69,95
PGA Tour Sc.Sawgrass . 29,95
Flight Unlimited 69,95
FS 5.1 89,95
FS Airline Flights 52,95
FS Airport & Scenery 74,95
FS Airshow edA 54,95
FS Amsterdam 3,5 19,95

FS Moving Map 69,95
FS Navigator 6.0 44,95
FS Perfect Flight Engl ... 29,95
FS Pre-Flight 44,95
FS Rallye r.Welt 39,95
FS Reno 4 e. 24,95
FS Reno 5 edA 24,95
FS Rescue Air 911 59,95
FS Scen Venedig 44,95
FS Scen. Brit. Isles 44,95
FS Scen. Japan ed 49,95
FS Scen. SwissAir 2 49,95
FS Scen.&Obj.Designer . 79,95
Fs Scen.Balearics 59,95
FS Scen.Hung./Czech ... 49,95
FS Scenary California ... 64,95

Flugsimulatoren

FS Scenary Greece 54,95
FS Scenery Australia 49,95
FS Scenery Azores 64,95
FS Scenery Canary 54,95
FS Scenery Europe 1 54,95
FS Scenery Hong Kong .. 44,95
FS Scenery Japan 44,95
FS Scenery Las Vegas ... 49,95
FS Scenery Swiss Air 49,95
FS Schiratti Command .. 59,95
FS Schiratti Gold 59,95
FS Swiss military 49,95
FS Tokyo edA 42,95
FS Tower edA. 84,95
FS Welt der Luftf. 49,95
FS World Airl.Data 54,95

Sammelausgaben

Action Pack 69,95
Silent Thunder, Earth Siege 2
Award Winner 39,95
Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß
Blue Byte Collection 39,95
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1
Essential Selection Flight 19,95 P
1942 PAW, F-14 Fleet Defender, Wings of Glory

Geheimtip des Monats

Constructor 79,95

Strategie und Simulation rund um Mörtel, Meißel und Maschinengewehr.! Kämpfen Sie sich an die Spitze der Bauunternehmer - doch Vorsicht, die Konkurrenz ist skrupellos und es ist fast alles erlaubt.
"Es sieht aus wie Theme Park, spielt sich ein bißchen wie Die Siedler und ist im Grunde genommen ein Echtzeitstrategiespiel wie Command & Conquer" Petra Maueröder PC Games 8/97
Unsere Meinung: Dieser Titel hat sich einen Tip für innovatives Design verdient. Genau das Richtige für jeden, dem Sim City zu friedlich ist.

FS Around the World 39,95
FS Boeing 737 edA 84,95
FS CCK Cessna edA 39,95
FS China & More CDdA 59,95
FS Clouds edA. 49,95
FS Design 6.+FrkfCD 59,95
FS Enroute Adv.1 49,95
FS Enroute Adv.2 49,95
FS Europa 2 59,95
FS Exp.Pack 6.0 e 64,95
FS Faszin.Luftfahrt 99,95
FS Final Approach 44,95
FS Flight & Fun dA 19,95
FS Flight Advent. 1 59,95
FS Flight Con.Sys 54,95
FS Flight Shop 79,95
FS Flight&Adv.Pack 39,95
FS Flugs. 6.0 89,95
FS Flusim.Sup.Pak1 42,95
FS FX upgrade e. 59,95
FS Great Flight dA 19,95
FS GreaterBerlin dA 49,95
FS HQ Airc.Collection 2 49,95
FS HQ Aircraft Coll. 49,95
FS Luft f.Teil5 Feuerwehr 29,95
FS Madrid 44,95

funsoft Strategie Edition 49,95
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe
Game Box 50 Spiele 34,95 P

Star Wars Triology 39,95
begrenzte Auflage!
- *200 Video Clips, 260 Audioclips*
- *Personal Desktop Manger zum Einbinden in Ihr Windows 3.1, Win95 oder Macintosh LC oder höher*

Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold
Gigapack 79,95
CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Del., Rätsel des Meister Lu, Arcade America
Gold Games - 15 CDs 39,95
40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.
Lucas Arts 10 Adventures 49,95
Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2
Lucas Arts Air Combat 39,95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
Megapack 6 79,95
Riddle of Master Lu, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3D Pinball
USMegapack 7 79,95
3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba
Megasixpack 54,95 P
Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords
Mystery Pack 84,95
Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2
Pinball 19,95
25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball
Players Paradise 24,95
1111 Spiele, 111 Spielelös., 11 Screensaver
Racing Pack 39,95
Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack
Spielelösungen und Cheats 24,95
176 Lösungen, 350 Cheats
The Forgotten Realms Archive 54,95
Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Savage Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, alles englisch
Westwood Compilat. 69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Multimedia

Neu!
D-Info 97 29,95

Teleinfo 5.0 34,95
Microsoft Multimedia
3 D Filmstudio Win95 .. 69,95
Cinemania 97 59,95
Encarta 97 Enzyklopäd 169,95
Encarta Weltatlas ..... 139,95 P
Ultrapack 4 79,95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
ADI
Junior Lesen/Rechn. 4-6 J. .. 64,95
Junior Lesen u Rechn. 6-7 J. 64,95
Grundschule Deutsch 1+2 .. 64,95
Grundschule Mathe 1+2 64,95
Grundschule Deutsch 3+4 ... 64,95
Grundschule Mathe 3+4 64,95
Sekundarst. Deutsch 5+6 64,95
Sekundarst. Mathe 5+6 64,95
Sekundarst. Deutsch 7+8 64,95
Sekundarst. Mathe 7+8 64,95
Multimedia Englisch 5 od.6. 64,95
Multimedia Englisch 7 od. 8 64,95
Blinky Bill 29,95
Prof. Tims verrü. Werkst 59,95
Toy Story Spiele Action 44,95
Tuneland 29,95
Zwillinge im Zauberland 39,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern
Speicherbausteine PS/2 60ns
Aufgrund der derzeitigen starken Schwankungen bitte aktuelle Tagespreise erfragen!

Joysticks
Noteb. Joystick Karte 149,95
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks
Alfa Dread Joypad 22,95
Alfa Twin Box 29,95
Alfa Quad Box ..... 89,95 P

CH Products
Flightstick 59,95
Flightstick Pro 99,95
F 16 Flight Stick 74,95
F 16 Combat Stick 129,95
F 16 Fighter Stick* 199,95
Virtual Pilot 119,95
Virtual Pilot Pro 169,95
Throttle 129,95
Throttle Pro 169,95
Pedals 99,95
Pedals Pro 169,95
Gravis
Gamepad 29,95
Gamepad Pro 49,95
Analog Pro 39,95
Blackhawk 54,95
Thunderbird 84,95
Firebird 2 129,95
Grip + 2 Game Pads ... 139,95
Grip 2er Pack 59,95
Logitech
Thunderpad 29,95
WingMan light 44,95
WingMan extreme digit. 84,95
Warrior 119,95
Microsoft
Sidewinder Gamepad 59,95
Sidewinder Pro 87,95
Sidewinder Pro+Hellb . 104,95 P
Thrustmaster
TM Formula T1 Lenkr. . 149,95
TM Formula T2 Lenkr . 209,95 P
TM T2 Lenkr. + Rallye R. 97 239,95
Soundkarten
SB 16 VE IDE P&P 159,95
SB 32 Plug&Play 219,95
Yam. Wavetable Upgr. . 199,95

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Versand nur über die Zentrale!

Haben Sie als Händler Interesse an einer Partnerschaft mit uns? Rufen Sie uns an: 0831/57515-50 Frau Kerstin Stark

71032 Böblingen:
Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 · 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 · 0831/17762

88131 Lindau:
Kolpingstr. 3

Neueröffnung!
20.9.97
Am Römerpark

Auf einen Blick:
- Die Vorbereitung
- Angriff
- Sieg!
- Der X-COM 3 Tech-Tree

Nachdem die ersten Schlachtschiffe der Aliens aufkreuzen, ist endgültig Schluß mit lustig. Diese Geräte sind nicht dazu gebaut worden, um die Stadt zu infiltrieren, sondern um sie zu zerstören. Schon allein aus diesem Grunde drehen Sie im zweiten und letzten Teil unserer Tips und Tricks den Spieß um: Sie greifen an!

X-COM APOCALYPSE
TEIL 2: DIE OFFENSIVE

Die Vorbereitung

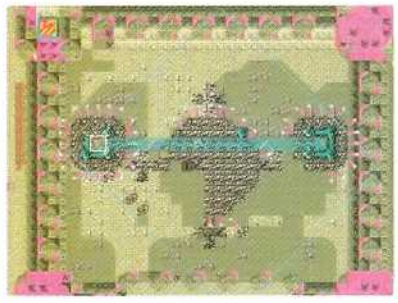
Zunächst bauen Sie endlich diese unbemannte Sonde („probe"), da deren eventueller Verlust eher zu verkraften wäre als der eines Retaliators oder gar eines Annihilators. Anschließend schicken Sie das Schiffchen einfach durch irgendeines der Dimensionstore. Es dauert eine gewisse Zeit, bis es „drüben" ankommt, während der Sie Ihren üblichen Geschäften nachgehen können. Sobald das Spiel zur Aliendimension umschaltet, ist alles schon gelaufen: Sie können das erste Gebäude erforschen. Die Sonde können Sie auch sofort wieder durch ein Tor zurückholen, sie muß nichts weiter tun als bei den Aliens ankommen. Wenn sie zerstört wird, ist das auch nicht weiter tragisch. Nochmals sei erwähnt, daß Sie weder den BIO-Transporter noch den Explorer brauchen, da später alles viel besser mit einem gut ausgerüsteten Annihilator zu erledigen sein wird. Vermutlich erhalten Sie als Antwort auf Ihr Eindringen einen wütenden Gegenangriff, vielleicht sogar jetzt schon mit dem größten und letzten Ufo: dem Mutterschiff. Wenn Ihre Abwehrflieger gut stehen, ist das allerdings kein großes Problem mehr, da das Ding recht langsam und erstaunlich schlecht bewaffnet ist. Achten Sie jedoch auf den Geleitschutz, der oftmals aus einigen Bombern und/oder Escorts besteht.

Angriff

Sobald die Forschungsergebnisse für das erste Gebäude vorliegen, geht es in einem Annihilator, der mit vielen Schilden ausgerüstet sein sollte, wieder hinüber. An Bord ist ein Stoßtrupp von sechs guten Agenten; von Vorteil wäre sicher ein Frachtmodul; während des Tests wurde kein Vorteil erkennbar, wenn bereits erforschte Aliens lebend oder tot mit zurückgenommen wurden. Also können Sie getrost auf das Biotransportmodul verzichten und statt dessen einen weiteren Schild einbauen. Wenn Sie schließlich drüben angekommen sind und es bis zu dem markierten Gebäude schaffen, sollten Sie darauf achten, dies mit einem Rest an Schildkapazität zu tun, da es sonst sehr schwer wird, wieder heimzukommen. Wenn Ihr Flieger also noch mit einem Restchen blau in der Anzeige letztlich sicher im Gebäude landet, geben Sie ihm Gelegenheit, die Schildenergie wieder voll zu laden, bevor Sie mit der eigentlichen Mission beginnen.

Bei dieser und den weiteren Missionen in den insgesamt zehn verschiedenen Gebäuden gilt es folgendes zu beachten:

1) Obwohl das Ziel immer darin besteht, gewisse Einrichtungen zu zerstören, gilt die Mission erst als erfolgreich, wenn alle Gegner im Gebäude ausgeschaltet wurden.
2) Spätestens ab Gebäude Nr. 3 erhalten die Aliens immer wieder Nachschub über eine Art Teleporter: Das sind einzelne oder



in Vierergruppen vorkommende orange-farbene Felder. Bevor Sie sich den teilweise langwierigen Zerstörungsaufgaben widmen, sollten diese Teleporter vernichtet werden. Eine Vortex-Mine pro Feld reicht meistens aus.

3) Ihre Hauptwaffe bei diesen Missionen ist zweifellos die Vortex-Mine, wovon jeweils drei am Mann sein sollten. Manche Missionsziele lassen sich aber auch leicht durch Beschuß zerstören; nehmen Sie dann eine Devastator-Kanone von einem gefallenen Feind.

4) Alle Missionen verlaufen ziemlich gleichförmig: Geh' rein, mach' alles kaputt, geh' wieder raus. Nur die dritte ist etwas anders: Sie treffen dort auf neue Wesen, die den Aliens als Futter dienen. Diese Kerlchen sind gewissermaßen die Zivilisten: Sie können nicht gefangengenommen werden und sollten nicht zu Schaden kommen. Zum Lohn wird sich anschließend die Mutant Alliance mit Ihnen verbünden.

5) In der Mission, in der es darum geht, die Königin auszuschalten, wurden mindestens 20 Gasgranaten auf diese geworfen, in der Hoffnung, sie lebend bergen zu können. Es war sinnlos. Vielleicht funktioniert es aber doch, und Sie haben den Schlüssel zu einer neuen Entdeckung (vielleicht Toxin C?).

6) Ohne das Teleportgerät, mit dem es quasi im Pausenmodus möglich ist, jedes Gebäude erst einmal zu erkunden, sind diese Missionen nur sehr schwer zu gewinnen. Geben Sie jedem Agenten zwei davon mit, um ein schnelles Vorankommen zu gewährleisten.

7) Postieren Sie Ihre Abfangjäger „zu Hause" vor Beginn einer Mission bei den Dimensionstoren, da meist gleich nach einem Sieg die Vergeltung kommt.

Sieg!

Ab dem dritten Gebäude läßt der Druck der Aliens spürbar nach. Das anfänglich von Schiffen fast überquellende Alien-Reich wird zusehends ruhiger und ungefährlicher. Ihre Maßnahmen zeigen also bald Wirkung. Dennoch ist es noch ein langer Weg, bis das letzte Gebäude ausgeschaltet ist (in dem die Teleporter übrigens blaugrün sind).

DER X-COM 3 TECH-TREE

(rot = bevorzugte Gebiete, wenn mehrere gleichzeitig zur Auswahl stehen)

Quantenphysik

Dimension Gates
Nach UFOs Typ 1,2 und 3
alien propulsion system
großes Physik-Labor
(egal, welches System der Aliens zuerst erforscht wird)
alien control system
alien energy system
ermöglicht Erforschung der small disruptor gun

advanced security station
dimension probe
the alien dimension (nach Eindringen, Rückkehr nicht nötig)
große Werkstatt
interdim. Biotransport (Schlüssel für eigene Kampfflieger!!! Vorerst nur erforschen, nicht bauen)
explorer (nur erforschen, nicht bauen)
retaliator
annihilator (nach UFO 9 „Battleship")

Weitere durch UFOs bedingte Forschungsmöglichkeiten

Typ 1-7	*Xcom weapons control system*
Nach Typ 7	*small disruptor shield*
	medium disruptor canon
	disruptor bomb + disruptor multi bomb
	stasis bomb
Nach Typ 9	*heavy disruptor canon*
	large disruptor shield
	cloaking field device
	teleport device für Jäger

disr. canon + small disr. shield + pers. disr. shield
disruptor armour ergibt automatisch dimension destabilizer (Einhandwaffe)

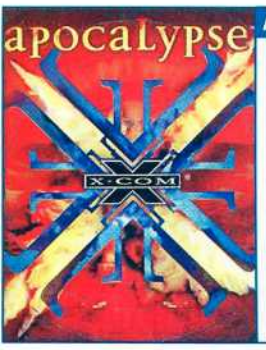
Biochemie

Bio transport module

Chrysalis, egg, alle Würmer	*the alien life cycle*
Alle Würmer (lebend + tot)	*the alien genetic structure*
	bio warfare
	toxin A + toxigun
nach alien genetic structure	*toxin B*
nach erstem Wurm (tot)	*advanced bio lab*
Wenn probe zurück:	*alien building type 5*

Weitere Artefakte, die erforscht werden können (Reihenfolge des Auffindens zufällig):

1: *brainsucker launcher (bio)*
2: *disruptor gun*
3: *devastator cannon*
4: *boomeroid (semiintelligente Mine mit Näherungszünder)*
5: *personal cloaking device (ca. 10. April)*
6: *vortex mine (Handgranate)*
7: *personal disruptor shield*
8: *entropy-launcher (bio)*
9: *dimension missile*
10: *personal teleport device (ca. Mitte Mai)*



Auf einen Blick:

- Die wechselnden Taktiken
  - Taktik 1
  - Taktik 2
  - Taktik 3

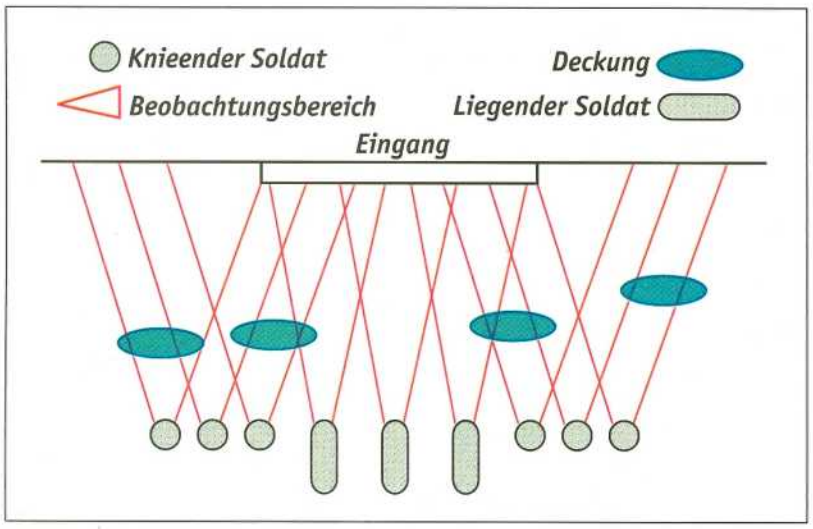
Die wechselnden Taktiken

Trotz aller technischer Gerätschaften, die das Leben eines X-COM-Agenten erleichtern, sind die Kämpfe von Anfang bis Ende die reine Härte. Aber der Umstand, daß jede neue Errungenschaft zur Änderung der Gefechtstaktik zwingt, ist jedoch dabei gerade die Herausforderung und läßt niemals Langeweile aufkommen. Einige Bemerkungen hierzu vorab:

1) Der Computer cheatet offensichtlich nicht und verschafft den Aliens keine heimlichen Vorteile. Die müssen genauso nach Ihnen suchen, wie sie von Ihnen gesucht werden. Wenn Sie schnell bei einem abgeschossenen Schlacht- oder Mutterschiff landen, können Sie die Verteidiger gewissermaßen noch bei der Einsatzplanung im 5. Stock antreffen, wo sie alle beieinander stehen.
2) So ein Alien hat nichts zu verlieren und kämpft deshalb überall mit Klauen und mit Zähnen, egal was dabei zerstört wird und egal, ob er und seine Kameraden selber draufgehen.
3) Unterschätzen Sie nicht die Intelligenz Ihrer Agenten, die mit zunehmenden Rang immer besser wird. Keiner wird eine Waffe benutzen, wenn dabei er selbst oder ein Kamerad verletzt werden könnte. Z. B. wird keiner ein Explosivgeschoß im Nahkampf abschießen oder freiwillig im Feuer oder in einer Gaswolke stehenbleiben. Das gilt analog natürlich auch für die Aliens, die jedoch in letzter Konsequenz zu Selbstmordangriffen neigen.

Taktik Nr. 1

Zu Beginn brauchen Sie Feuerkraft und Flächenwirkung, da Ihre Leute noch nicht besonders gut schießen.



Die Standardtaktik zur Eroberung eines Frachters. Zu Beginn sollten Sie hier mit zwei Trupps à 6 Agenten vorgehen, damit Sie die anstürmenden Popper und Hyperworms mit einem richtigen Feuerhagel begrüßen können.

Deshalb ist es auch ratsam, die ersten Gefechte mit starken Trupps (2 x 6) anzugehen. Ihre Gegner haben erst den Frachter entwickelt, der zwei gegenüberliegende Ausgänge hat. Stellen Sie Ihre Leute wie in Bild 1 dargestellt auf.
Die schweren Waffen (autom. Kanone mit HE) werden flankierend eingesetzt, die Lasergewehre in der Mitte, der Rest sollte die schnell schießenden MGs benutzen. Gehen Sie immer so weit wie möglich vom Eingang entfernt in Stellung, damit Sie ein weites Schußfeld haben. Analog kann diese Aufstellung auch in Lagerhäusern und großen Hallen angewendet werden.

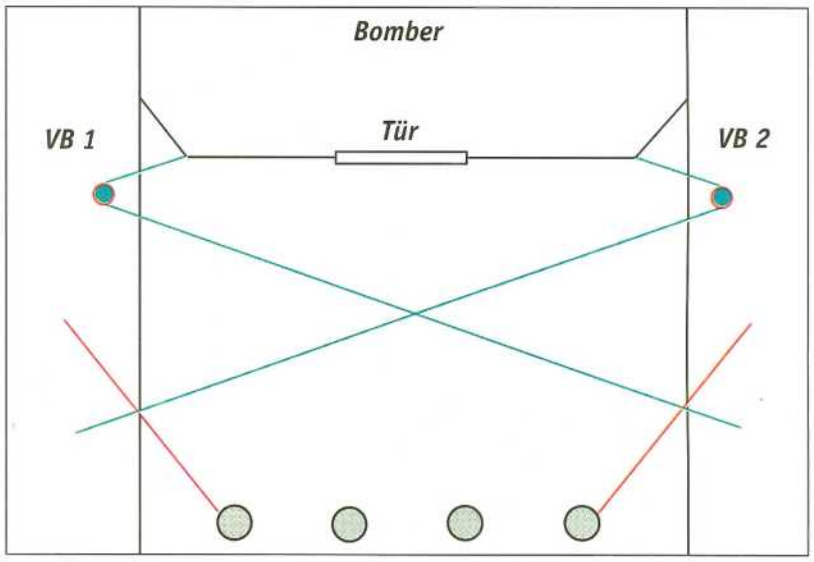
Taktik Nr. 2

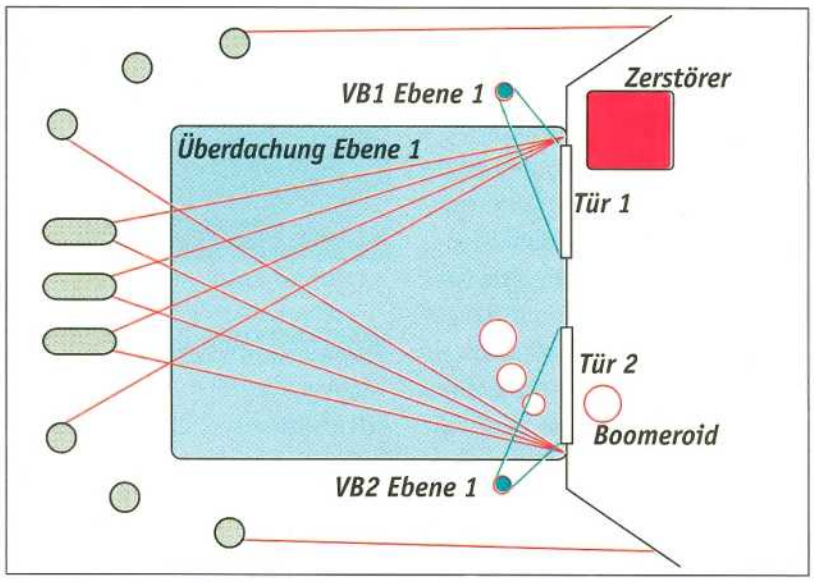
Die erste Änderung dieser Formation erfolgt, wenn Sie den MARSEC-Fluganzug angeschafft haben. Prinzipiell bleibt alles gleich, nur die Ebene ändert sich: Ihre Leute schweben nun eine oder zwei Längen über dem Boden. Das hat mehrere Vorteile: Sie sind für Brainsucker und Hyperworms nicht mehr erreichbar, und auch der Popper kann ihnen nicht mehr so viel schaden.

Taktik Nr. 3

Sie werden lange mit der zweiten Taktik zurechtkommen und dabei auch die Anzahl der Beteiligten reduzieren können, da a) die Waffen besser werden und b) die Agenten genauer treffen. Die nächste grundlegende Änderung wird erst nötig, wenn der Feind das „personal cloaking device" besitzt, also auf Distanz nicht mehr gesehen werden kann. Nun brauchen Sie eine Art „vorgeschobenen Beobachter", der den Feind rechtzeitig sieht und somit auch für seine Kameraden sichtbar macht.

Die Skizzen zeigen, wie das bei einem Bomber zu machen ist, dessen Tür über eine Art Senke erreicht werden kann, und wie Sie bei einem Zerstörer vorgehen können, der zwei Eingänge hat, die von einer vorspringenden Plattform überragt werden. Die beiden VBs können aber auch einige Längen über die Tür „gehängt" werden. Diese Aufstellung braucht sich auch nicht zu ändern, wenn Sie selber „unsichtbar" geworden sind – im Gegenteil: Sie sehen den Feind, aber er sieht Sie nicht! Bis hierhin ist der Boomeroid eine sehr wirkungsvolle Waffe, die dem Feind nicht nur Schaden zufügt, sondern Ihnen auch frühzeitig verrät, aus welcher Richtung er kommt. Aus diesem Grunde sollte die Erforschung des Geräts eine gewisse Priorität erhalten. Setzen Sie das Ding auch



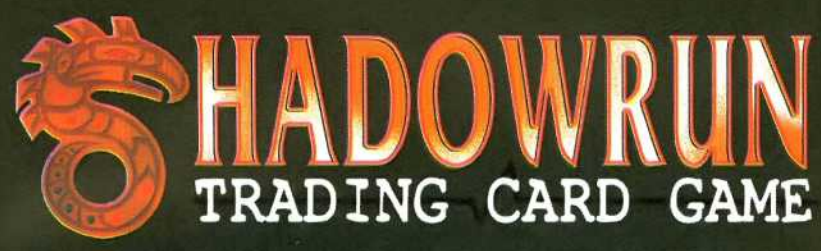


Beim Zerstörer wird es schon etwas problematischer, da dieses Schiff über zwei Fronttore verfügt, die noch dazu eine Ebene höher von einer Plattform überragt werden. Nun müssen Ihre Leute seitlich Stellung beziehen. Zwei VBs in der ersten Ebene, nahe bei der Plattform, dienen später dazu, getarnte Aliens rechtzeitig zu erspähen. Blockieren Sie den zweiten Eingang mit Boomeroids, damit sich Ihre Leute auf den anderen konzentrieren können.

NICHTS ALS ÄRGER ...

... erwartet Sie! Und beim Shadowrun Trading Card Game können Sie zeigen, ob Sie in der Lage sind, mit so viel Ärger fertigzuwerden. Shadowrun spielt in einer nahen Zukunft. Die Welt hat sich verändert. Einige sagen, sie sei erwacht. Magie ist auf die Welt zurückgekehrt, die Technik hat den Menschen umgeformt, und die wahren Herrscher hinter den Kulissen sind die MegaKonzerne.
Ihre Aufgabe besteht darin, ein Team von Shadowrunnern, das sind die Leute, die die schmutzigen Jobs erledigen, zum Erfolg zu führen, oder sie kommen mit einem Zettel am großen Zeh zurück.
Das Trading Card Game ist ein Kartenspiel zum Sammeln, Tauschen und Spielen. Denn je mehr Karten man besitzt, desto besser ist man den Anforderungen einer neuen Welt gewachsen.

- **Schon mit einem Starter-Pack (enthält 60 Karten) spielbar**
- **Für zwei oder mehr Spieler**
- **Schnelles, dynamisches Spielsystem**
- **Ständige Interaktion**
- **Variable Spiellänge**
- **Basisset: 360 Karten**
- **Artwork von: Tim Bradstreet, Paul Bonner, Mark Tedin, Jeff Laubenstein, John Zeleznik, Janet Aulisio und anderen!!**



Shadowrun® ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation. Shadowrun Trading Card Game™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation. Copyright © 1997 FASA Corporation. Copyright der deutschen Ausgabe © 1997 Fantasy Productions GmbH, Erkrath, Germany. Alle Rechte vorbehalten.

BESTELLNR.	NAME	PREIS
10782	Limited Starter Pack	DM 16,90
10783	Limited Booster Pack	DM 5,60

Das Shadowrun Trading Card Game erhalten Sie in folgenden Fachgeschäften:

12043 Berlin
Karl-Marx-Str. 30
Beutels End

13507 Berlin
Brunowstr. 10
Grumpf! Spielwaren

20357 Hamburg
Weidenallee 21
Green Goblin

21335 Lüneburg
Am Sande 34-35
Mythos

22041 Hamburg
Rüterstr. 69
Masters of Light

22337 Hamburg
Fuhlsbüttler Str. 761
Dragon World /Liebentraut

30171 Hannover
Marienstr.3
Trivial Book Shop

38100 Braunschweig
Bohlweg 43
Trivial Book Shop

40210 Düsseldorf
Graf-Adolf-Str. 41
Fantastic Shop GmbH

42103 Wuppertal
Luisenstr. 18
Kult

44139 Dortmund
Gutenbergstr. 38
Auenland

45128 Essen
Rellinghauser Str.104
Fantasy En'Counter

45657 Recklinghausen
Martinistr. 32
Abenteuerland

47441 Moers
Josefstr. 27-29
Headquarter

48143 Münster
Frauenstr. 40
Spieltraum

49074 Osnabrück
Hasestr. 48
Spieltraum

49090 Osnabrück
Nautruperstr. 100
Comic Planet

49808 Lingen
Am Markt 3-5
Fantasy Planet

50674 Köln
Habsburger Ring 18-20
Fantastic Shop

52064 Aachen
Mörgensstr. 4
Fantastic Shop

68161 Mannheim
U2, 1a
Fantasy Forest

72070 Tübingen
Pfleghofstr. 3
Zwergenbinge

80333 München
Karlstr.43
Games-In

90403 Nürnberg
Innere Laufergasse 19
Ad Astra GmbH

94032 Passau
Roßtränke 13
Fantasy Spieleladen

95028 Hof
Marienstr.25
Spiele-Cruz

Weitere Adressen erfahren Sie unter der Hotline 0211/9243100

Auf einen Blick:

- **Die wechselnden Taktiken**
  - **Taktik 4**
  - **Taktik 5**

an Ihren Flanken ein; wenn es zu springen beginnt, wissen Sie, wohin Ihre Leute schauen müssen. Aber nochmals eine deutliche Warnung: Sobald einer Ihrer Leute in den eingestellten Wirkungskreis läuft (nicht fliegt!), trifft es auch ihn! Üben Sie also den richtigen Einsatz, damit Sie ein Gefühl für die Längenmaße im Spiel erhalten (6 Meter scheinen in England etwas länger zu sein als bei uns).

Taktik Nr. 4

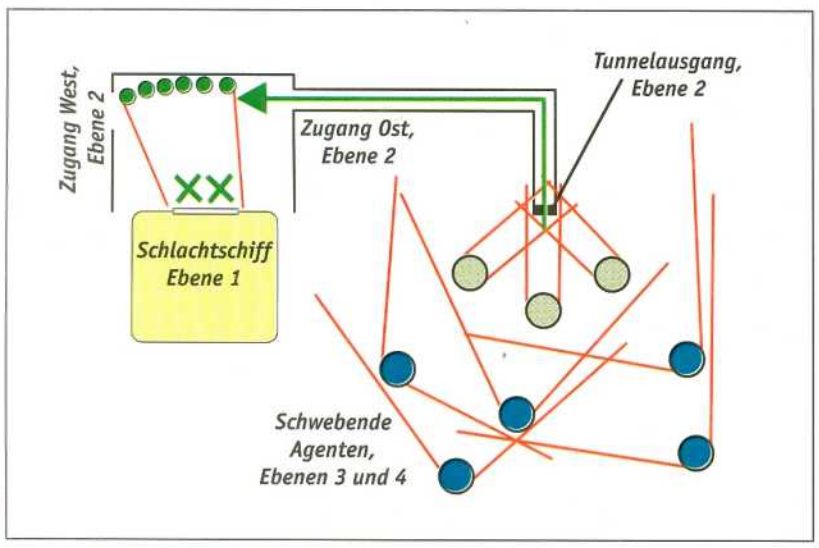
Richtig brutal wird es, wenn die Aliens mit dem Teleportieren beginnen. Hierzu kann es keine Skizze geben, da nur eine einzige Methode das Überleben Ihrer Agenten sichert: Bewegung! Jetzt spalten Sie Ihren Trupp in einige kleine auf, die Sie gleichmäßig übers Gelände verstreuen, schwebend, versteht sich. Diese kleinen Trupps wechseln andauernd ihre Position, damit Handgranaten, die aus der Leere kommen, wirkungslos bleiben. Zwei gute Schützen lassen Sie in einer Position schweben, die maximalen Überblick gewährleistet, damit diese sofort das Feuer auf plötzlich sichtbar werdende Feinde eröffnen können. Die Handgranate (vortex-mine) wird nun zunehmend wichtig bei der Bekämpfung der an den Boden gefesselten Anthropoden und der zunehmend auftretenden Megatrons. Etwas umständlich ist nun die Eroberung des ersten Schlachtschiffes, da dessen Eingang recht versteckt liegt. Am besten ist es, wenn Sie den Großteil der Bewacher im Feld stellen und sich langsam an den Eingang herankämpfen, um dann dort zu verharren, bis alle Aliens entweder ausgeschaltet oder geflohen sind.

Taktik Nr. 5

Sobald Sie das „teleport device" besitzen, ändert sich wieder alles. Viele von Ihnen werden es nicht so toll finden, quasi zwei Drittel des Gefechts im Pausenmodus herumzuteleportieren. Aber was hilft's? Anders wird es nicht oder nur sehr schwer gehen. Als erstes können Sie nun den Fluganzug weitgehend abschaffen (bei Alien-Einsätzen), da der selbstgestrickte doch wesentlich mehr Schutz bei weniger Gewicht bietet und das Fliegen nun nicht mehr den großen Vorteil bringt. Es kommt darauf an, den Feind möglichst schnell zu finden und ihn mit einigen wenigen, entschlossenen Schlägen zu vernichten. Aus diesem Grunde sollten Ihre Leute, wie erwähnt, zwei dieser Geräte dabeihaben und als Schußwaffe das Toxigun benutzen, da diese Pistole sehr klein ist und somit Platz für drei Vortex-Minen bleibt. Kurz: Sie finden den Feind, beamen alle rein, werfen wie der Teufel Granaten (auch Gas!), beamen in die Ecke (d. h. aus dem Sichtbereich), geben den Leuten die Pistolen in die Hände und gehen jetzt erst wieder in den Echtzeitmodus und schauen, was passiert. Wenn die Munition ausgeht, ist das kein Problem: Teleportieren Sie auf die Leiche eines Feindes und nehmen Sie sie von seiner Hinterlassenschaft!

Sobald die Teleportiererei beginnt, ist es natürlich schlecht mit Einsätzen bei den Firmen in der Stadt, da Sie diese mit Ihren Granaten jedesmal einäschern würden und bald nur noch Feinde hätten. Andererseits muß den Aliens jedoch in jeder Hinsicht Einhalt geboten werden. Was tun? Die Lösung dieses Problems liegt nun alleine bei Ihrer Luftwaffe. Sie wissen, daß infiltrierende Aliens vom Nachschub abhängig sind, ansonsten sterben sie innerhalb weniger Tage. Also muß dieser Nachschub abgeschnitten

Der blitzartige Überfall einer mit Teleportern ausgerüsteten Truppe vernichtet sofort einen Großteil der Besatzung dieses Mutterschiffs!



DSF:
120%
MITTEN-
DRIN.

http://www.dsf.de
MITTENDRIN STATT NUR DABEI
DSF

Auf einen Blick:

- Die wechselnden Taktiken
  - Taktik 5
- Artefakte

In einem der letzten Gebäude finden Sie endlich heraus, woher die nicht enden wollenden Ströme von Ufos stammen: Sie wachsen als Pilze heran! Vernichten Sie alles, was einem Pilz ähnelt, und Sie können auch diese Mission als erfolgreich verbuchen.

werden. Da die nächsten Wellen von Ufos noch sehr stark sein werden, müssen Sie also aufrüsten. Im Prinzip sind Ihre Flieger den Ufos überlegen, letztere erscheinen jedoch meist in großer Zahl (noch!). Also brauchen Sie noch einige Annihilators und Retaliators, die mit Stasis-Bomben, Disruptoren und einigen Schilden jeden Kampf gewinnen können. Ziel ist es, bei jedem Dimensionstor zwei Flieger auf die Lauer zu legen. Das kostet viel Geld, was aber bereits jetzt schon kein richtiges Problem mehr sein dürfte. Die Ausbeute von den eroberten Schlachtschiffen alleine gewährleistet eine nie endende Einkommensquelle. Wenn Sie von jedem „Artikel" 20 auf Lager halten, ist das mehr als genug. So bringt ein Raid auf ein abgeschossenes Schiff schon mal $ 80.000 bis 100.000 ein. Mit der Größe der abgeschossenen Schiffe wächst auch das Wohlwollen des Senats, der Ihr Einkommen nun von Woche zu Woche deutlich erhöht. Dies ist nochmals zu steigern, indem Sie regelmäßig Ihre Feinde überfallen (bevorzugt Cult of Sirius). Damit erzielen Sie pro Überfall nochmals zwischen $ 5.000 und 50.000, erhöhen die Pluspunkte für taktische Einsätze drastisch und erhalten dafür weitere Gehaltserhöhungen vom Senat. Außerdem können Sie mit derlei Gefechten Neulinge trainieren und somit die Beförderungen Ihrer Elitekämpfer forcieren. Zurück zur Luftwaffe: Die Aliens gehen jetzt immer mehr dazu über, direkt Ihre Basen anzu-

ARTEFAKTE

Natürlich werden Sie ohnehin alles erforschen, was es gibt. Hin und wieder finden Sie jedoch gleich mehrere Gegenstände, von denen dieser oder jener enorme taktische Vorteile bieten wird (wie Sie wahrscheinlich beim jeweils letzten Kampf leidvoll selbst festgestellt haben).

Boomeroid
Ein Wahnsinnsgerät! Sie werfen es weg, und es findet den Feind, sobald sich dieser in den vorher eingestellten Bereich (bis zu 12 m) begibt. Aber Vorsicht: Einmal weggeworfen, kann das Ding nicht mehr aufgenommen werden! Wenn Sie also eine Stelle passieren müssen, an dem noch eines liegt, sprengen Sie es vorher (durch HE-Beschuß oder Handgranaten). Werfen Sie es weit genug weg, da es auf jeden Ihrer Soldaten anspringt, der sich eventuell im Radius bewegt! Werfen Sie es vor die Eingänge der UFOs, damit die herausstürmenden Feinde gleich richtig empfangen werden!

Disruptor Gun
Die erste vernünftige Waffe, die Sie erforschen können! Außerdem erschließt die Forschung weiteren Zugang zur Disruptor-Technologie.

Vortex-Mine
Die Hölle von einer Handgranate! Wirkt in einem sehr großen Bereich, auch nach oben.

Personal cloaking device
Taktisch nicht zu überbieten, vereitelt dieses Gerät die Sicht auf große Distanz. Schleichen Sie sich an den Gegner heran und erledigen ihn aus sicherer Distanz!

Personal disruptor shield
Fängt zunächst alle Treffer ab und lädt sich auch wieder auf, wenn Sie Ihren Mann rechtzeitig in Sicherheit gebracht haben (solange die Anzeige noch etwas Blau zeigt). Ermöglicht nun auch (zur Not) Nahkämpfe. Zusammen mit dem cloaking device sind Sie für rivalisierende Banden anderer Gesellschaften nun praktisch unbesiegbar.

Entropy launcher
Diese selbstlenkende Bio-Waffe zerfrißt nicht nur die Rüstung, sondern auch den Menschen. Unschätzbar beim Einsatz gegen rivalisierende Organisationen. Zwei Mann genügen, um Dutzende von (menschlichen) Gegnern niederzumachen.

Teleport device
Mit diesem ultimativen Gerät eröffnen sich ganz neue taktische Perspektiven. Sie teleportieren rein, werfen ein wenig mit Handgranaten um sich (im Pausemodus, versteht sich), teleportieren raus, und der Gegner schaut noch exakt 0,25 Sekunden lang dumm aus der Wäsche. Und dann wird es Licht!

Dimension missile
Eine Massenvernichtungswaffe erster Güte. Wirkt auf weite Distanz äußerst präzise (selbstlenkend) und verheerend. Nachteil: Vernichtet auch alles, was die bekämpften Feinde bei sich hatten.

Devastator canon
Bis in die nächste Zukunft Ihre Standardwaffe. Lädt von selbst nach und wirkt auf weite Distanz sehr präzise und durchschlagend.

Toxine
Mit diesem Pistölchen verschießen Sie die sehr wirksamen Toxine. Allein damit können Sie schwere Schlachten gewinnen. Aber: auf Dauer sehr teuer (Toxin B kostet $200/16 Schuß)!

Bei den Fliegern sind die Strahlenwaffen Ihr Standardgerät. Die Bomben sind sehr teuer und bringen die Gegner nur unwesentlich schneller zum Absturz. Allein die Stasis-Bombe hat einen gewissen Charme: Der Gegner wird ***EINE KURZE ZEIT*** *eingefroren und ist währenddessen wehrlos. Sobald Sie über große Labore verfügen, sollten Sie die o.g. Artefakte auch in diesen erforschen, da es ganz einfach schneller geht.* ***Leider kann eine Forschung nicht von einem in ein anderes Labor verlegt werden.*** *Planen Sie aus diesem Grunde gut!*

Die Königin ist wahrlich kein würdiger Endgegner, da sie fast wehrlos ihrem Ende entgegensieht. Gelingt es Ihnen, sie lebend zu fangen?

RAVELINE

Das führende Magazin für Techno-Musik und -Lifestyle in Deutschland.

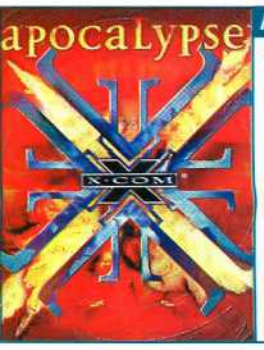
Jeden Monat brandaktuelle News und Facts aus der rasanten Welt elektronischer Tanzmusik.

Interviews, Features, Fotoreportagen und Berichte aus dem Nightlife in Deutschlands angesagtesten Clubs.

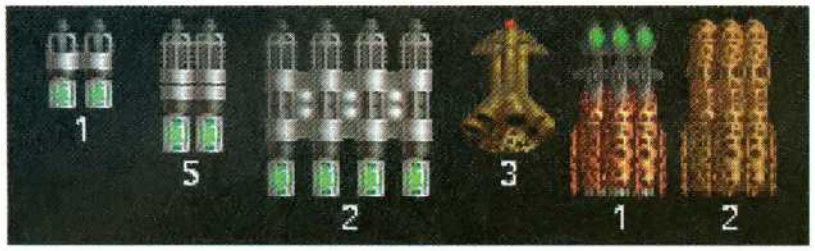
Ausführliche Tests von technischem Equipment für den Nachwuchs-DJ und Heimproduzenten.

Clubwear, Filmtips, ein bundesweiter Veranstaltungskalender und, und, und

artwork & magazin design by planet pixel

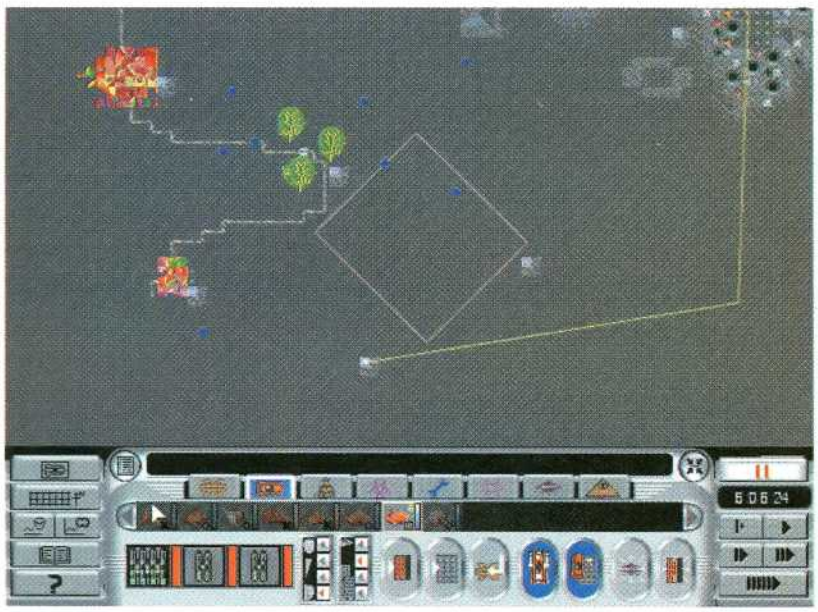


Auf einen Blick:
- **Aufbau der Truppe**



Von den Schiffswaffen haben sich der mittlere und der schwere Disruptor sowie der Stasis-Bomb-Launcher bewährt. Die anderen Geräte können Sie getrost verkaufen.

greifen. Obwohl ein beschädigtes Gebäude wieder hergestellt wird, nimmt die darin stationierte Besatzung deutlichen Schaden. Einige wenige Attacken reichen vollkommen, um beispielsweise alle Techniker und Wissenschaftler zu töten. Fahrzeuge mit Luftabwehrgeschützen haben beim Schutz dieser Gebäude völlig versagt und sind sogar oft von herunterfallenden Gebäudeteilen zerstört worden, bevor sie auch nur einen einzigen Schuß abgeben konnten. Der große Nachteil dieser Gefährte besteht darin, daß sie nicht einfach auf die Straße gestellt werden können, da sie dann immer hin und her fahren, bis der Sprit alle ist. Sobald das passiert, sind sie nicht mehr da, was auch sehr seltsam ist. Sie müssen also in Häusern geparkt werden und sind dann entweder zu spät zur Stelle oder es passiert eben das mit den herabfallenden Gebäudeteilen. Der einzige Sinn, sich etwa die MARSEC-Panzer anzuschaffen, besteht wohl darin, daß die Teile ganz gut bei der Zerstörung anderer Gebäude sind. Das müssen Sie jedoch nur tun, wenn die Aliens eine Firma übernommen haben. Eine entsprechende Meldung informiert Sie über derartige Vorkommnisse; in den Testspielen ist so etwas jedoch niemals vorgekommen. Nochmals in aller Deutlichkeit: Um nicht Ihre mühsam zusammengesuchte und gut trainierte Mannschaft mit einem Schlag zu verlieren, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als die Ufos direkt an den Dimensionstoren abzufangen. Auch wenn die Aliens so ein Tor mitten in die Stadt verschieben, sollte Sie das nicht hindern, mit aller Macht sofort zu intervenieren. Pfeifen Sie dabei getrost auf eventuelle Schäden an Gebäuden, da Sie mittlerweile genug Geld verdienen sollten, um anschließend sofort die Wiedergutmachungen zu bezahlen. Investieren Sie also ausschließlich in die beiden guten Flieger und in die Konstruktion von Stasis-Bomben!

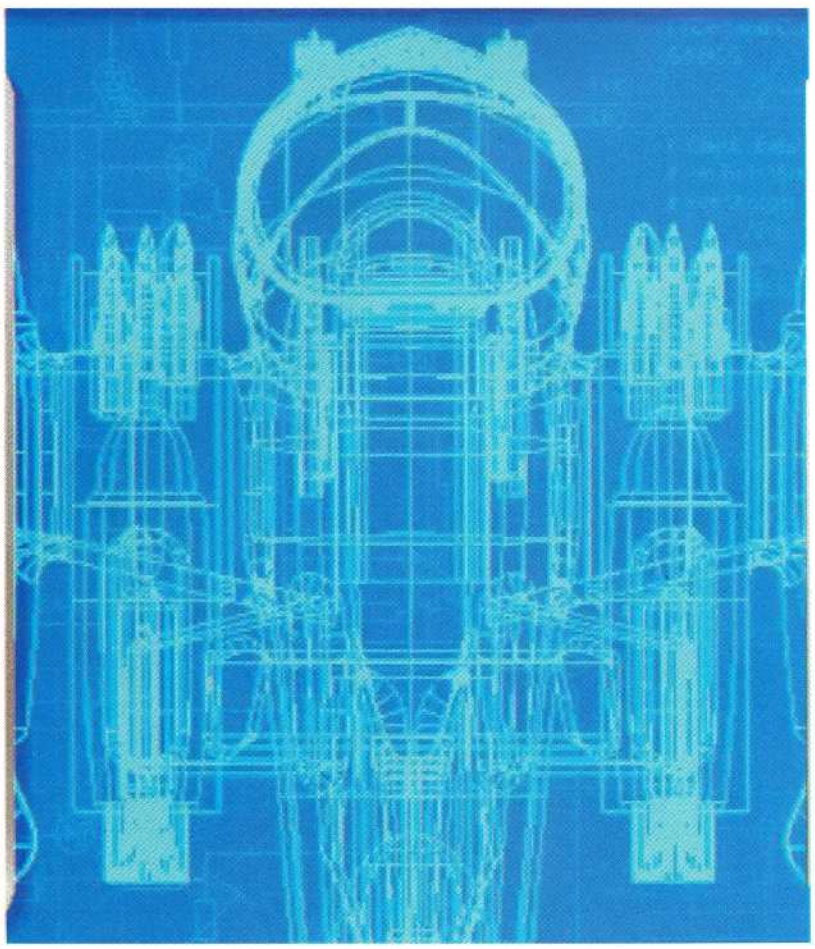


Während der ersten Gebäudemissionen ist das Gebiet der Aliens von Kampfschiffen förmlich bedeckt. Der Rückweg muß daher nicht immer über den geradesten Weg verlaufen...

Aufbau der Truppe

Wie im Handbuch so schön steht, werden Ihre Agenten mit jeder Beförderung besser, sprich intelligenter. Das wird auch wirklich deutlich, wenn Sie so einem „Captain" zuschauen, wie er sich benimmt, wenn er unter Feuer steht. Setzen Sie einen Rekruten der selben Situation aus, damit die Unterschiede deutlich werden: Der hochrangige Offizier verhält sich tatsächlich wesentlich geschickter, nutzt Deckungen aus, verläßt seinen Standort, wenn er nicht zu halten ist, und kehrt zurück, wenn es die Umstände erlauben. Der Rekrut bleibt stehen oder flüchtet. Ergo ist es von Vorteil, wenn für die Endkämpfe eine kleine Offizierselite zur Verfügung steht. Leider ist das nicht mehr so einfach, wie es bei den ersten Teilen war: Dort genügte es noch, unbegrenzt zur Verfügung stehende Rekruten anzuwerben, da Beförderungen nur von der Gesamtzahl aller X-COM-Agenten abhängig waren.

...da ansonsten die schiere Masse der Gegner selbst den stärksten Annihilator schnell zur Strecke bringt.



Mit einem Annihilator, der so ausgestattet war, konnten schließlich alle Gebäudemissionen erfolgreich abgewickelt werden.

COMPUTEC Verlag

PC GAMES feiert fünften Geburtstag!

Großes Gewinnspiel: Preise im Wert von über 30.000 DM!

30 Seiten Tips und Tricks zu aktuellen PC-Spielen!

Randvolle CD-ROM mit Demos zu World Wide Soccer, Dungeon Keeper u.v.m.

Zum Geburtstag: über 300 Seiten stark!

16 Seiten-Special über „Akte Europa"

PC GAMES - das meistgekaufte PC-Spielemagazin - bedankt sich bei allen seinen Lesern mit einer über 300 Seiten starken Jubiläumsausgabe voller Extras:

NHL Hockey 98 - die erste spielbare Version im Vorabtest. **Das Spiel des Monats: Starfleet Academy** - vom Kadett zum Captain, ein Fluglehrgang mit James T. Kirk. **Außerdem: Tomb Raider 2 - ein Blick hinter die Kulissen bei Core Design u.v.m.**

Auf CD-ROM: **Demos zu Worldwide Soccer PC, Dungeon Keeper plus 3 Vollversionen: Wrath of Earth, Pizza Connection, Magic of Endoria.**

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-ROM!
Oder für DM 19,80: PC GAMES PLUS: PC GAMES plus CD-ROM plus ein komplettes Spiel!

COMPUTEC VERLAG

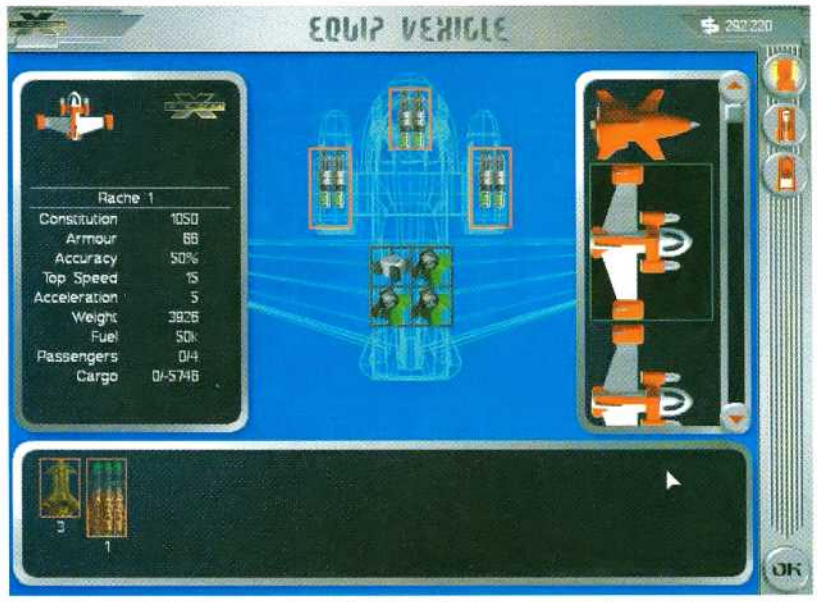
Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

Auf einen Blick:

- **Forschung**

Nun wird tatsächlich Wert auf Einhaltung einer gewissen Truppenstruktur gelegt: Kein Squad-Leader ohne fünf Rekruten oder Gefreite („sqaddies"), kein Sergeant ohne 4 Squad-Leader, kein Captain ohne 3 Sergeants und kein Colonel ohne zwei Captains. Rein rechnerisch bedeutet das, daß alleine für einen Sergeant 25 Mann notwendig sind. Allerdings scheint das Spiel hier inkonsequent zu sein und befördert auch mal einen Gefreiten zum Squad-Leader, ohne auf den notwendigen Unterbau zu bestehen. Ab Sergeant wird es dann aber problematisch, da einerseits der Nachschub nicht in beliebiger Anzahl zur Verfügung steht und man andererseits auch bei weitem nicht so viele Leute benötigt, die schließlich auch Gefechtserfahrung brauchen würden, um befördert zu werden und weitere Beförderungen zu ermöglichen. Mit viel Mühe konnte im letzten Testspiel wenigstens eine Truppe mit einem Oberst und drei Captains erstellt werden, bei einer Gesamt-Mannschaftsstärke von über 50 Mann. Daß davon mindestens 30 mehr oder weniger nutzlos in den Stützpunkten herumlungerten, war die Kehrseite der Medaille. Wenn Sie feststellen, daß Ihre Struktur nun die Beförderung eines guten Agenten zuläßt, sollten Sie diesen mit zum nächsten Einsatz nehmen, da ansonsten der befördert wird, der bei diesem Einsatz a) vom Dienstgrad her und b) von seiner soeben gezeigten Leistung her in Frage kommt. Anders ausgedrückt: Sie haben einen Squad-Leader mit allen Auszeichnungen, besten Werten und über 200 „kills", der verwundet im Lazarett liegt, weshalb ein anderer an seiner Stelle am fraglichen Einsatz teilnimmt und auch befördert wird, obwohl er bei weitem nicht die Qualitäten des Verwundeten besitzt.



Mit diesen Schiffen werden Sie Ihre Einsätze überwiegend bestreiten, und wie dargestellt sollte auch Ihre Ausrüstung aussehen.

Forschung

Nachdem das Schlachtschiff aufgekreuzt ist und Ihnen vermutlich das Tarn- und Teleportgerät für Ihre Jäger beschert hat, kommt nur noch das Mutterschiff als Ufo Typ 10 neu hinzu, ohne jedoch weitere Artefakte zu liefern. Die BIO-Forschung beschäftigt sich in erster Linie mit den Typen der Alien-Häuser und kann noch die Autopsie der Königin durchführen. Bei keinem der Testspiele ist es gelungen, das „Toxin C" zu entwickeln, wohl was die Krönung der BIO-Forschung gewesen wäre. Aber auch so konnte das Spiel ohne Probleme gewonnen werden.

Auch die in der Review gezeigten Riesenaliens, die irgendwann über die Stadt herfallen sollen, kreuzten nicht auf. Mag das alles an der Beta-Version liegen oder an der Güte der abwehrenden Luftwaffe – wer weiß?!

Nachdem Sie den Disruptor-Armor entwickelten, erhielten Sie als Dreingabe eine Waffe mit der Bezeichnung „dimension destabilizer". Was immer diese Waffe tun sollte, im Test war sie absolut wirkungslos gegen alles. Vielleicht ändert sich auch das mit der endgültigen Version, was nicht schlecht wäre, da eine weitere Einhandwaffe die Ausrüstung Ihrer Agenten sicher sehr sinnvoll ergänzen könnte.

So, nun sollte soweit alles klar sein. Let's kick butt!

Uwe Symanek

Die klassische Taktik: anschleichen, feuern, davonstehlen. Sollte es einmal nicht funktionieren, vergessen Sie das Speichern nicht.

Hier erwarten Sie in der Regel heftigste Attacken – wie gut, daß Sie hiermit darauf vorbereitet sind.

DAS IST JA EIN DICKES DING!

DIE GEBURTSTAGS-CD IM ME – 17 HITS AUS 100 JAHREN EMI:

R.E.M. BLUR TALK TALK PET SHOP BOYS QUEEN

TALKING HEADS KATE BUSH DAVID BOWIE

BEACH BOYS FREDDIE MERCURY

PAUL McCARTNEY & THE WINGS

JETHRO TULL DEEP PURPLE BAP

HUEY LEWIS & THE NEWS WHITESNAKE IRON MAIDEN

PLUS: STORIES ÜBER BJÖRK, COURTNEY LOVE & DIE STONES

musikexpress SOUNDS

JETZT AM KIOSK!
HEFT & CD NUR 8,90 MARK!

Auf einen Blick:
- Warum keine Komplettlösung?
- Wie findet man Quests?
- Bug-Report
- Verschlossene Truhen
- Was bringen die kleinen Quests?
- Welche Fähigkeiten soll man fördern?

BETRAYAL IN ANTARA

Mit diesem Sierra-Produkt kommt endlich wieder etwas in die Regale, das den Namen „episches Rollenspiel" wirklich verdient. Auf einer sehr großen Karte sind massenweise Mini- und Sidequests versteckt, die Gegner sind zahl- und variantenreich, und die gegebenen Charaktere können, nach Ihren bevorzugten Einstellungen, ganz individuelle Entwicklungen durchlaufen.

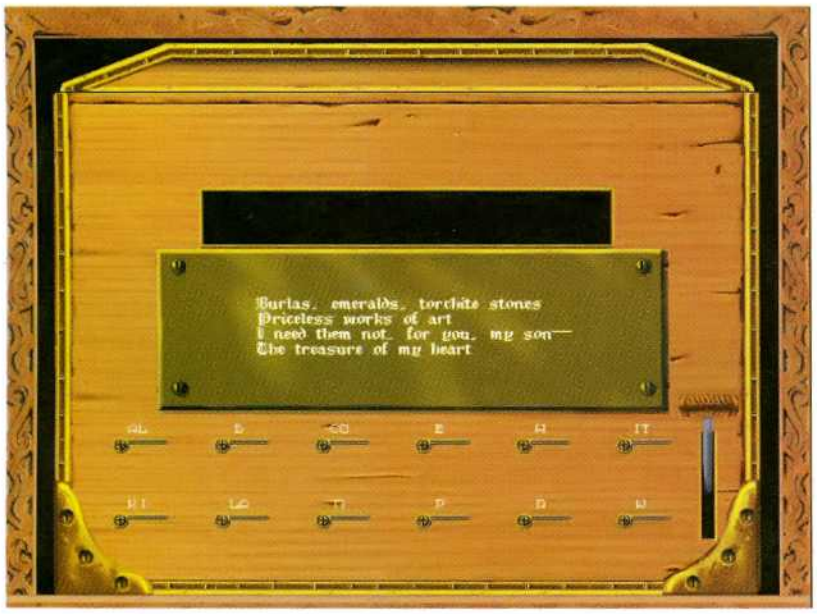
Zunächst tappt man allerdings, die Story betreffend, total im Dunklen, das sich erst ganz allmählich, von Kapitel zu Kapitel, erhellt. Neben einer sehr gelungenen Atmosphäre wird somit auch reichlich Spannung erzeugt. Wenn Sie alles, was es zu entdecken, zu entwickeln und zu erledigen gibt, auch erleben wollen, dürfen Sie sich auf gut 150 bis 200 Stunden spannenden Spielspaß einstellen.

Warum keine Komplettlösung?

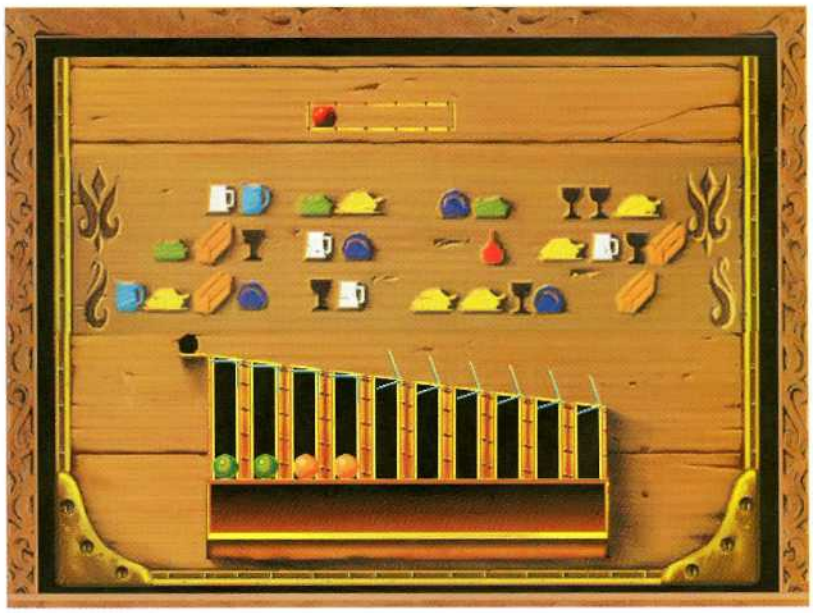
Das Spiel lebt, wie es traditionelle Rollenspiele so an sich haben, von den unzähligen Möglichkeiten, die geboten werden, um neben dem Verlauf der Haupthandlung für Abwechslung und anhaltenden Spielspaß zu sorgen. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel und Puzzles ist sehr gering. Meistens erledigen sich die Quests durch hartnäckige Nachforschungen in der näheren Umgebung. Aus diesem Grunde reicht es, auf einige Feinheiten hinzuweisen, die Sie in die Lage versetzen, sehr schnell ein Gefühl für die Antara-Welt und die darin verborgene Logik zu entwickeln.

Wie findet man Quests?

Erster Grundsatz: Wann immer Sie ein Dorf oder eine Stadt betreten, klopfen Sie an jeder Tür an, um zu sehen, was passiert. Wenn Sie später erneut in einen Ort kommen, verfahren Sie ebenso, da vielleicht jetzt eine Person zur Verfügung steht, die im Kapitel vorher noch nicht da war. Zweiter Grundsatz: Wann immer Sie einen NPC (non player character) finden, sprechen Sie ihn an. Alle verfügbaren Fragen werden weiß angezeigt, nach Be-



Wie heißt des Kaisers Tochter? Wie seine Frau? Solche und ähnliche Fragen sowie leichte Rätsel ermöglichen die Öffnung einer solchen Kiste ohne großen Zeitaufwand.



Eine der lästigen „bead chests", die leider meistens nur Dinge beinhalten, die der Mühe nicht wert sind. Aber hin und wieder sind auch richtig gute Sachen darin zu finden...

Schauen Sie oft auf Ihre Karte der näheren Umgebung, da Sie sonst womöglich diese und jene wichtige Örtlichkeit übersehen.

antwortung gelb. Dies bedeutet nicht, daß diese Fragen nun nicht mehr gestellt werden können! Mit wachsendem Erkenntnisstand sind Sie vielleicht auch in der Lage, neue Fragen zu stellen. Beispiel: Auf Ihren Reisen werden Sie einen fahrenden Händler namens Mackey treffen, der in Kapitel 4 auch zwischen Varnasse und Ticoro zu finden ist und eine wichtige Information zu verkaufen hat, ohne die Sie nicht weiterkommen würden. Er verkauft nützliche Sachen, wie etwa Schleifsteine und Schmiedehämmer. Wann immer Sie ihn treffen, können Sie durch Auswahl des (längst gelb gefärbten) Begriffs „merchandise" Geschäfte mit ihm machen.

BUG-REPORT

In der ersten US-Version von Antara wurde der Spielspaß leider häufiger durch Abstürze gestört. Der Übergang von Kapitel 8 zu 9 war zunächst nicht möglich. Aufgrund massiver und zahlreicher Proteste der Spieler in den USA sollte Sierra in der Zwischenzeit einen Patch veröffentlicht haben, der die meisten Fehler beseitigt. Trotzdem sollten Sie eines immer beherzigen: Speichern Sie, speichern Sie, speichern Sie, und bevor Sie weiterspielen, speichern Sie nochmals. Nur so wird es Ihnen erspart bleiben, ganze Kapitel erneut durchgehen zu müssen, was ja bekanntlich nicht immer das schiere Vergnügen ist. Wenn Ihnen das zu mühsam ist, warten Sie einfach auf die in Kürze erscheinende deutsche Version des Rollenspiel-Epos'.

VERSCHLOSSENE TRUHEN

Der Großteil der Worttruhen läßt sich mit Begriffen öffnen, die etwas mit der Welt von Antara zu tun haben. Merken Sie sich also alle Namen, die in Gesprächen genannt werden, und schauen Sie sich (per Rechtsklick) immer jeden Gegenstand in Ihrem Inventar genau an. Auf diese Weise werden Sie die meisten Worttruhen öffnen können. Anders bei den „bead chests": Hierzu brauchen Sie viel, viel Geduld. Nur in einem dieser Dinger liegt etwas wirklich Wichtiges: Theaterkarten für die Aufführung in Isten (Kapitel 4, etwas östlich von Isten), die Sie ansonsten mühsam beim Kartenspiel in der dortigen Kneipe gewinnen müßten.

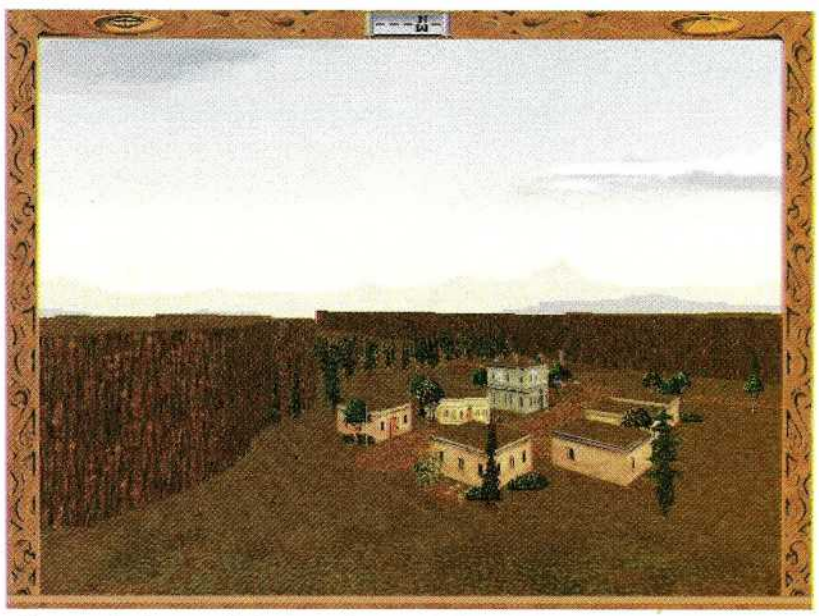
Was bringen die kleinen Quests?
Sobald Sie eine dieser kleinen Aufgaben erledigt haben, werden Sie belohnt. Oftmals fallen diese Belohnungen nur bescheiden aus, etwa eine kleine Perle oder einige Proviantpakete. Es kann aber auch sein, daß Ihr Zauberer eine neue Fähigkeit „geschenkt" bekommt, aus der er neue, sehr mächtige Sprüche entwickeln kann. Außerdem kommen Sie auf diese Weise herum, treffen zahllose Gegner und geben Ihren Helden somit Gelegenheit, ihre verschiedenen Fähigkeiten weiter zu verbessern. Nicht in allen Häusern werden Sie Leute finden, die Quests anzubieten haben. Viele erzählen Ihnen eine Geschichte, der Sie wieder eine Information entnehmen können, mit der Sie später etwas anfangen können. Andere sind Meister des Schwertkampfes und bilden Ihre Helden gegen ein kleines Entgelt im Nahkampf aus. Wieder andere sind Magier, die Ihrem Aren einiges beibringen können. Also: Klopfen Sie immer wieder an jede Haustür, es kann nichts schaden und lohnt sich sehr oft.

Welche Fähigkeiten soll man fördern?
Während des gesamten Spieles wird man gut zurecht kommen, wenn man folgende Einstellungen trifft:

- **William:** Melee, defense, stealth, scouting, archery
- **Kaelyn:** Melee, defense, stealth, lockpicking, scouting, archery
- **Aren:** Melee, defense, stealth, lockpicking, spellcasting, spell accuracy

Anders als im Handbuch beschrieben, entwickeln sich diese Fähigkeiten nicht von alleine, sondern nach dem Prinzip „learning by doing". Es bringt also nichts, wenn Sie bei William die „archery"-Fähigkeit anklicken, er jedoch nicht über Pfeil und Bogen verfügt. Natürlich können Sie auch die anderen Fähigkeiten, wie etwa „haggling" oder „gambling", fördern. Im Spiel wurde aber deutlich, daß die daraus erwachsenden Vorteile eher bescheiden sind und

Die Höhlen sind an sich kein großes Problem, da sie nicht über mehrere Ebenen verfügen. Diese hier finden Sie in Kapitel 6; sie führt in eine sehr interessante Region



Ein wunderbarer Blick über ein Städtchen tief unten im Tal. Aber leider nur einer der zahlreichen Grafikbugs, bei denen Sie in Gegenden „gefangen" werden, die eigentlich gar nicht betretbar sein sollten.

Auf einen Blick:
- Entwicklung der Zaubersprüche
- Was gibt es sonst noch?
- Gute Nacht-Geschichten
- Segnungen

ein guter Kämpfer auf jeden Fall einem guten Spieler vorzuziehen ist.

Entwicklung der Zaubersprüche

Im Gegensatz zu den eben beschriebenen Fähigkeiten kann Aren die einzelnen Zauberskills alleine durch Nachdenken steigern. Dies geht jedoch nur bis zu den jeweiligen Höchstwerten des aktuellen Kapitels (z. B. in Kapitel 1 und 2 maximal 40). Schon alleine aus diesem Grund bringt es nichts, ein Kapitel schnell zu beenden, da Aren womöglich noch nicht genügend Zeit hatte, seine Skills bis zum erlaubten Wert zu entwickeln. Wenn überhaupt keine Gegner mehr da sein sollten, Sie aber über genügend Geld verfügen, lassen Sie die Party lieber einige Wochen in einem Wirtshaus rasten, da Aren auch im Schlaf in der Lage ist, seine Zauberfertigkeiten zu verbessern. Sofern Sie in der Gegend von Aspreza sind, quartieren Sie sich im Wirtshaus von Arens Eltern ein, da das nichts kostet. Die meisten Skills lernt Aren von feindlichen Zauberern während der Gefechte. Einige sind jedoch versteckt:

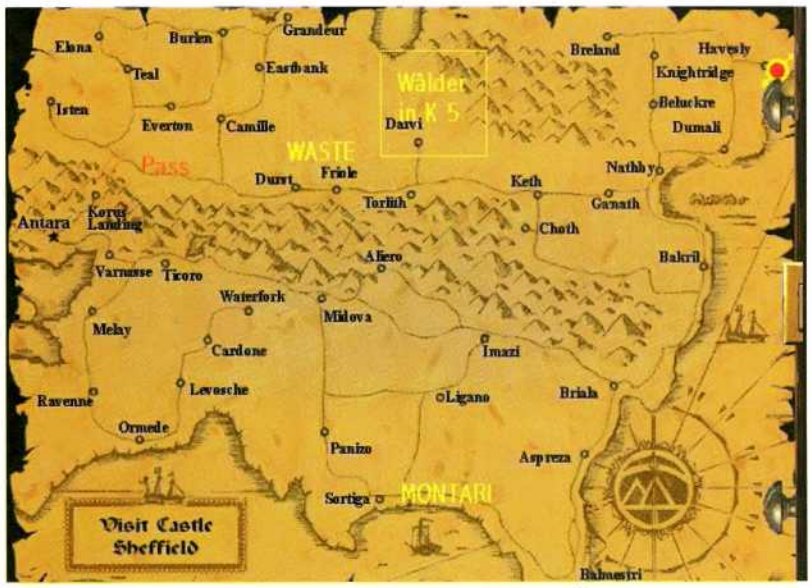
- **Poison:** Konservatorium in Varnasse
- **Charme und magic:** Magier in Isten
- **Strength:** Buch im Laden von Grandeur
- **Cold:** Kapitel 4: bei Kampf gegen Chumen in der Gegend von Durst; Kapitel 8: Magier im Sumpf

Gleich zu Beginn, auf dem Wege nach Aspreza, kann Aren von einem Piraten-Magier etwas über Feuer lernen und daraus den „hot-foot spell" entwickeln. Lassen Sie ihn diesen Spruch bis auf weiteres immer wieder anwenden, wenn die Gegner nicht sehr gefährlich sind (Stärke 1 genügt), da er damit seine Treffergenauigkeit (spell accuracy) verbessern kann. Wenn Sie das nicht beizeiten tun, wird er später kaum in der Lage sein, mit einem Feuerball oder dem mächtigen „lava spell" zu treffen.

Was gibt es sonst noch?

Nach dem 3. Kapitel wird Kaelyn für einige Zeit eigene Wege gehen. Die beiden Burschen haben jedoch in Kapitel 4 Zugang zu besseren Waffen und Rüstungen. Zudem können Sie ein Gebiet betreten, durch das auch Kaelyn in Kapitel 5 kommt. Es bietet sich also an, daß die beiden Herren in Kapitel 4 ein Breitschwert, einen oder zwei Brustpanzer und einen Grrllf-Bogen in einem leeren Haus in Torlith deponieren, damit Kaelyn sich und ihren Grrllf-Begleiter ausrüsten kann. Einige weitere sinnvolle Gegenstände, wie etwa Schleifsteine und Hämmer, sind sicher auch nicht verkehrt. Ebenso in Kapitel 7: Aren und William können in Keth sehr gute Rüstungen kaufen, die in Kapitel 8 nicht zu haben sind. Kaufen Sie eine für Kaelyn mit! Dies sollte übrigens die einzige Anschaffung in Bezug auf Waffen und Rüstungen sein, da Sie bis zu Kapitel 8 alles bei besiegten Feinden und/oder in Truhen finden können. Lediglich in Kapitel 8 ist noch eine Anschaffung zu tätigen: Das „great sword" im Laden von Knightridge ist die bis dahin stärkste Waffe, an der Sie nicht vorbeigehen sollten.

Uwe Symanek

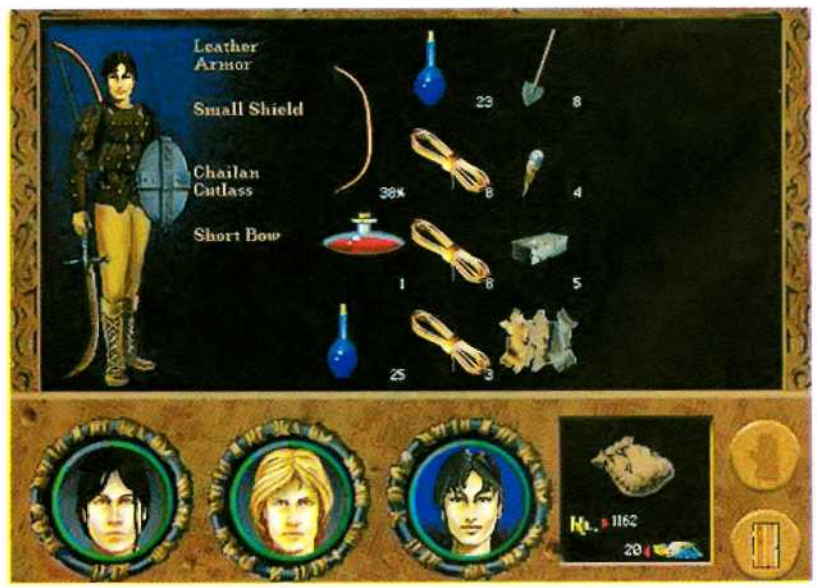


Das gesamte Reich auf einen Blick mit einigen Örtlichkeiten, deren Lage durch die Handlung nicht ganz deutlich wurde

Hier erfahren Sie nicht nur interessante Neuigkeiten über die nächsten Abenteuer, sondern können sich auch besser ausrüsten.

SEGNUNGEN

Segnungen rentieren sich auf alle Fälle, da der Schutz der Panzer und die Effektivität der Waffen beträchtlich gesteigert werden. Ein „Temple of Kor" ist in jedem Kapitel zu finden. Auf den Segen der Senaedrin können Sie hingegen, bis auf eine Ausnahme (Quest von Brunia's Farm in Kapitel 2), getrost verzichten.



Zur perfekten Ausrüstung gehört neben Schwert, Schild und Rüstung ein Bogen, Heiltrank, Spaten, Schmiedehammer und Schleifstein.

GUTE NACHT-GESCHICHTEN

In Kapitel 7 kommen die beiden Herren in einen Ort namens Choth. Sprechen sie dort mit dem Kneipenwirt, werden ihnen anschließend von jedem Dorfbewohner unglaubliche Geschichten erzählt. Nun sollen sie entscheiden, wessen Geschichte die beste war. Der Sieger überreicht ihnen anschließend einen von ihm gestifteten Preis. Wählen Sie den „soldier"! Sie erhalten ein sehr gutes Schwert (ever edge, wird niemals stumpf) und einen starken Schild, während die anderen nur Tand verschenken.

ServicePlan

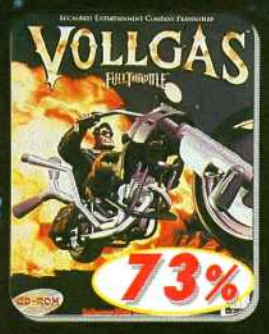
STOPPT HAARAUSFALL SCHON AB 8,-DM

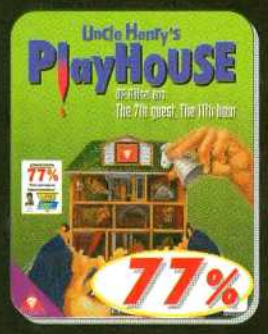
Mit der neuen CHIP hat das Haareraufen vor dem PC ein Ende. Tests, Tips und Infos auf über 300 Seiten sagen Ihnen, wie man beim Computer alles richtig macht.

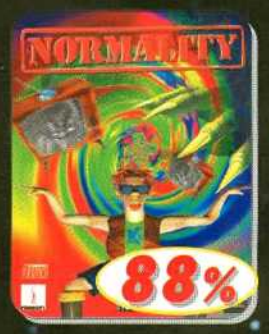
Schneller schlauer.

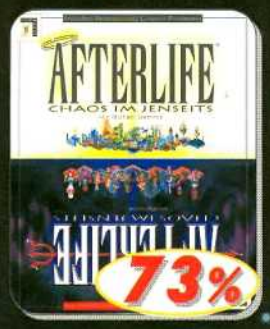
CHIP
DAS COMPUTER-MAGAZIN

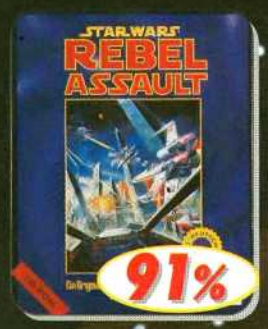
http://www.chip.de AOL: Kennwort Chip Compuserve: Go Chip

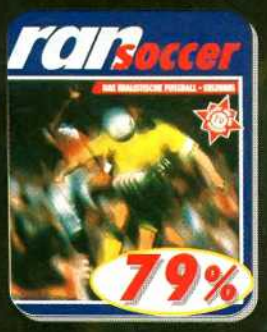


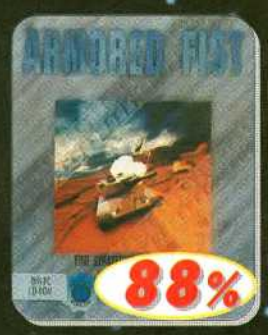












Jeder Titel
DM 39,95*
Streetprice

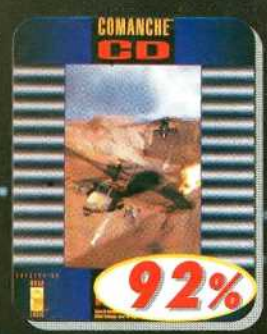
*unverbindliche Preisempfehlung!

hol dir die Sterne vom himmel

Jeder Titel DM 29,95* Streetprice

Wolfpack
Kaiser Deluxe
Der Rasenmäher-Mann
Congo - In die Tiefen von Zinj

Jede Compilation DM 49,95* Streetprice



classics on

http://www.funsoft-online.com

Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT

ERSTE HILFE

Die Fugger 2

Falls Sie Geldprobleme haben, können Sie diese mit einem Schlag beseitigen: Speichern Sie Ihr Spiel und laden Sie die Datei **„GAMEx.DAT"** (x = 1–4, je nach Spielstand) aus dem Verzeichnis **„\FUGGER2\CONFIG"** in einen Hexeditor. Nun ändern Sie die **Offsets 9E18-9E1A** in **FF** ab. Jetzt sollten Sie genügend Geld zum Verschleudern haben.

Stefan Richter

WIPEOUT 2097/XL

Während des Startbildschirms muß man den folgenden Code eintippen:
RUSH – Eigenartige Schiffe

Im Hauptmenü kann man die folgenden Codes eintippen:
XTEAM – Piranha-Team einschalten
XCLASS – Phantom-Klasse aktivieren
XTRACK – Alle Strecken

Für die folgenden Cheats muß man das Spiel pausieren und die folgenden Codes einfach eintippen:
PSYMEGA – Unbegrenzte Waffen
PSYPROTECT – Unbegrenzte Energie
PSYTICKER – Unbegrenzte Zeit
PSYRAPID – Maschinengewehr
FRAMERATE – Bildwiederholrate anzeigen

Martina Wende

Legacy of Kain

Mit diesen Tastenkombinationen kann man im Spiel die Cheats aktivieren:
Links, Rechts, Angriff, Aktion, Hoch, Runter, Rechts, Links:
Zeigt das Dark Diary
Rechts, Rechts, Angriff, Aktion, Hoch, Runter, Rechts, Links:
Volle Magie
Hoch, Rechts, Angriff, Aktion, Hoch, Runter, Rechts, Links:
Volle Lebenspunkte

Sven Meier

Yoda Stories

Man sollte das Spiel speichern, kurz bevor man es beendet. Wenn man jetzt das Spiel immer wieder lädt und beendet, kommt man schneller an die guten Sachen wie das bessere Lichtschwert, die Macht und das Herz.
Im Windowsverzeichnis befindet sich eine Datei **YODESK.INI**. Editieren Sie diese Datei mit dem Windows-Notepad.
„Count=" – Die Zahl der Siege
„Hscore=" – Das beste Ergebnis
„LScore=" – Das letzte Ergebnis
„LCount=" – Zahl der Niederlagen
So kann man sein eigenes Ergebnis schnell modifizieren. Wenn man die Zahl der Siege auf über 25 setzt, dann hat man zu Beginn jedes Adventures das bessere Lichtschwert, die Macht und das Herz.

Stefan Kiener

Formula 1 GP Manager

Man speichert das Spiel und ändert den **Offset 2698** (Hex) in **804a5d05** um, um 90 Millionen zu bekommen.

Thomas Müller

DSF Fußballmanager

Dieser Trick zum Vermehren des Geldes funktioniert immer: Man wirbt auf dem Transfermarkt einen Amateur (17 Jahre) an und setzt diesen dann wieder auf den Transfermarkt. Doch statt der Standardablösesumme gibt man nun 800 Millionen an. Nach einiger Zeit erhält man jetzt die ersten Angebote um die 77 Millionen Mark, die man durch etwas Feilschen noch erhöhen kann.

Michel Lorenz

Bundesliga Manager 97 (V1.30)

Wer mit dem Schwierigkeitsgrad 2 angefangen hat und Probleme mit dem Geld bekommt, sollte doch einfach mal mitten im Spiel die Schwierigkeitsstufe 1 einstellen. Wenn man jetzt zurück ins Spiel geht, hat man 50 Millionen auf dem Konto. Diese verändern sich auch nicht mehr. Wenn das zu langweilig wird, kann man den Schwierigkeitsgrad wieder auf 2 setzen, wobei man dafür aber die rechte Maustaste benutzen muß.

Daniel Ahts

Megarace 2

Man speichert sein aktuelles Spiel auf dem ersten Speicherplatz und lädt die Datei **„TEXTE\GAME.SAV"** in einen Hexeditor.
An den folgenden Offsets findet man jetzt die folgenden Sachen:

24,25	:	Geld	Ë	**FF FF**
CC	:	Vorderwaffe 1	Ë	**FF**
D0	:	Vorderwaffe 2	Ë	**FF**
D4	:	Schildstärke	Ë	**FF**
D8	:	Hinterwaffe 1	Ë	**FF**
DC	:	Hinterwaffe 2	Ë	**FF**

Rafael Famula

Betrayal in Antara

Um den Cheatmodus in diesem Spiel zu aktivieren, muß man **Shift Ctrl** und **Z** gleichzeitig drücken. Dann kann man mit den folgenden Kommandos die Cheats aktivieren.

Ask a Glass of Water	Teleport zum Beginn des Kapitels
Gotta have magic	Aren lernt alle Sprüche
Man Does My Leg Hurt	Alle werden geheilt
Some call me Tim	Alle Gegner im Battle Screen werden getötet
Supermarket for the Rich	Viele Gegenstände im Rucksack
Why am I so dull	Alle Charakterattribute werden maximiert.

Ralph Drotte

Leisure Suit Larry 7

Wenn man in das Verzeichnis **\SIERRA\LSL7** wechselt, findet man dort zwei Bitmaps: **wallpapr.bmp** und **wplarry.bmp**. Aber das ist noch nicht alles. Ein paar weitere Bilder findet man im Unterverzeichnis **\DRIVERS**.
Zunächst wirken die Dateien **MEMORYx.DRV** wie Treiber, aber wenn man die Endung in **BMP** ändert, wird man eines Besseren belehrt.

Markus Bikker

Bei den Kurztips handelt es sich um Lesereinsendungen. Eine Gewähr für ihre Funktion kann nicht übernommen werden. Abgedruckte Einsendungen werden nur bei vollständiger Angabe der Bankverbindung honoriert.

Extreme Assault

Nach dem Hauptmenü (wenn man den Piloten ausgewählt hat), tippt man „**levelx<space>**" ein. Jetzt müßte die Nachricht „Cheat Codes Activated" erscheinen. Jetzt kann man mit den folgenden Tastenkombinationen die Cheats aktivieren:

Alt+1 =	Alle Waffen
Alt+2 =	Smartbomb
Alt+3 =	Energie
Alt+4 =	Unzerstörbarkeit
Alt+6 =	Nächste Mission
Alt+7 =	Gegner werden ausgeschaltet
Alt+8 =	Helicopter-Modus
Alt+9 =	Panzer-Modus
Alt+0 =	Magma-Modus
Alt+F11 =	Screenshot

Marc Beier

Perfect Weapon

Die folgenden Codes müssen während des Spieles eingetippt werden:

gmborg	Transformiert Sie in einen Cyborg
gmgodm	Gott-Modus
gmkill	Einfache Gegner
gmnorm	Transformiert Sie wieder zurück
gmpete	Alle Power-Ups

Levelcodes

1:	dbdbbaba
2:	addcaadc
3:	acbabbcc
4:	adddcacc
5:	ddbdbbca
6:	ccdbccda
7:	aadbddac
8:	caddcbcc
9:	adaabadb
10:	baddbbbc

Thorsten Kalisch

Agile Warrior F-IIIX

Während des Spieles pausiert man durch Drücken der Taste **ESC**. Jetzt geht man auf den Menüpunkt mit der Paßwortabfrage und tippt **C** und einen der folgenden Codes:

13593	Maximaler Sprit und Waffen
14214	Unverletzbarkeit
17357	Alle Missionen anwählbar
25245	Maximale Waffen
33124	Alle Missionen bestanden

Matthias Fröhlich

Panzer Dragoon

Die folgenden Codes muß man im Bildschirm für die Schwierigkeitsstufe auswählen.
Natürlich hängen die angegebenen Tasten von der gewählten Keyboard-Konfiguration ab. So ist standardmäßig Zoom1 z. B. „A".

Unendliche Continues:
Up, Zoom1, Right, Zoom2, Down, Zoom3, Left, Zoom2, Up, Zoom1

Freie Levelanwahl:
Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, Zoom1, Zoom2, Zoom3

Unverletzbarkeit-Modus:
Turn Left, Turn Left, Turn Right, Turn Right, Up, Down, Left, Right
(Nun müßte „Invincible Mode" erscheinen. Bitte beachten Sie, daß die „Turn Left"-Taste nicht die gleiche wie die „Left"-Taste ist.)

Kevin Henkel

Fortsetzung aus der letzten Ausgabe

Heroes of Might & Magic II

Skills

01 . . . . . Pathfinding
02 . . . . . Archery
03 . . . . . Logistics
04 . . . . . Scouting
05 . . . . . Diplomacy
06 . . . . . Navigation
07 . . . . . Leadership
08 . . . . . Wisdom
09 . . . . . Mysticism
10 . . . . . Luck
11 . . . . . Ballistics
12 . . . . . Eagle Eye
13 . . . . . Necromancy
14 . . . . . Estates

Spells

01 . . . . . Fireball
02 . . . . . Fireblast
03 . . . . . Lightning Bolt
04 . . . . . Chain Lightning
05 . . . . . Teleport
06 . . . . . Cure
07 . . . . . Mass Cure
08 . . . . . Resurrect
09 . . . . . Resurrect True
10 . . . . . Haste
11 . . . . . Mass Haste
12 . . . . . Slow
13 . . . . . Mass Slow
14 . . . . . Blind
15 . . . . . Bless
16 . . . . . Mass Bless
17 . . . . . Stoneskin
18 . . . . . Steelskin
19 . . . . . Curse
20 . . . . . Mass Curse
21 . . . . . Holy Word
22 . . . . . Holy Shout
23 . . . . . Anti Magic
24 . . . . . Dispel Magic
25 . . . . . Mass Dispel
26 . . . . . Magic Arrow
27 . . . . . Berzerker
28 . . . . . Armageddon
29 . . . . . Elemental Storm
30 . . . . . Meteor Shower
31 . . . . . Paralyze
32 . . . . . Hypnotize
33 . . . . . Cold Ray
34 . . . . . Cold Ring
35 . . . . . Disrupting Ray
36 . . . . . Death Ripple
37 . . . . . Death Wave
38 . . . . . Dragon Slayer
39 . . . . . Blood Lust
40 . . . . . Animate Dead
41 . . . . . Mirror Image
42 . . . . . Shield
43 . . . . . Mass Shield
44 . . . . . Summon Earth Elemental
45 . . . . . Summon Air Elemental
46 . . . . . Summon Fire Elemental
47 . . . . . Summon Water Elemental
48 . . . . . Earthquake
49 . . . . . View Mines
50 . . . . . View Resources
51 . . . . . View Artifacts
52 . . . . . View Towns
53 . . . . . View Heroes
54 . . . . . View All
55 . . . . . Identify Hero
56 . . . . . Summon Boat
57 . . . . . Dimension Door
58 . . . . . Town Gate
59 . . . . . Town Portal
60 . . . . . Visions
61 . . . . . Haunt
62 . . . . . Set Earth Guardian
63 . . . . . Set Air Guardian
64 . . . . . Set Fire Guardian
65 . . . . . Set Water Guardian

Marco Schmidt

(Fortsetzung in der nächsten Ausgabe!)

Ready for Take off!

SoundSystem Base 1

Wußten Sie, daß man bei TerraTec jetzt schon für DM 99,-* einsteigen kann? Das SoundSystem Base 1 ist brandneu und bietet Ihnen Top-Sound, erstklassige Verarbeitung, 1a-Software, Treiber für alles (s.u.), Garantie und eine persönliche Hotline - wenn's mal klemmt. Auch neu sind die tollen Erweiterungsmöglichkeiten: Anschlüsse für Wavetable und TerraTec's neues RDS-Radio-Upgrade sind gleich mit an Board. Denn bei TerraTec ist Zukunft serienmäßig.

SoundSystem Base 1.

- 16Bit / 55,2kHz / FullDuplex
- VSpace® 3D-Sound
- Kompatibilität zu allen gängigen Standards inkl. DirectX®
- Treiber für WIN95, NT, 3.1x, OS/2, DECAlpha
- Ausgewählte Bundlesoftware
- Radio- und Wavetable-Anschluß
- Handbuch, Hotline, Garantie.

TerraTec-Produkte erhalten Sie unter anderem bei:
BEMI, BRINKMANN, COMTECH, CONRAD, ESCOM 2001, KARSTADT, MEDIA MARKT, PC SPEZIALIST, PROMARKT, VEGERT, VOBIS
und im gutsortierten Fachhandel.
Schulbedarf
fon (0 81 52) 93 96 0

Mehr Infos? Schicken wir Ihnen gerne.

TerraTec Electronic GmbH
Herrenpfad 38
41334 Nettetal
http://www.terratec.net
fon (0 21 57) 81 79 0
fax (0 21 57) 81 79 22

* unverbindliche Preisempfehlung inkl. gesetzliche MwSt.

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro

GESCHÜTTELT, NICHT GERÜHRT

Eines der heißesten Hardware-Themen für Spieler sind Joysticks auf Basis der Force Feedback-Technologie. Ende Oktober wird Microsoft seine SideWinder-Produktpalette um ein Eingabegerät ergänzen, das den Realismus von Actionspielen erheblich verstärken soll.

Bei einer Vorführung des Force Feedback Pro in den Redaktionsbüros zeigte sich vor allem eines: Die Faszination der Kraftrückkopplung offenbart sich schon bei eigentlich unspektakulären Testprogrammen oder Spielen. Begeistert ein heutiges High-End-Spiel durch geniales Gameplay, Story, Grafik oder Soundeffekte, so kommt in Zukunft das Element der Gegenkraft hinzu. Wenn sich gestandene Spiele-Redakteure diebisch freuen, bei der Fisch-Simulation Trophy Bass 2 einen dicken Fang zu machen, kann man schon ungefähr erahnen, welchen Einfluß die FF-Technologie auf den Spielspaß hat.

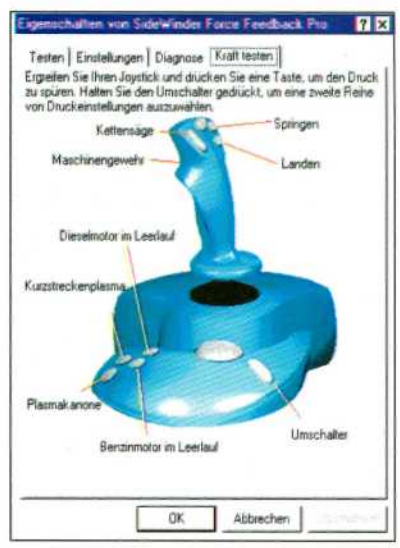
Technische Details

Der Force Feedback Pro wird zusammen mit dem im November erscheinenden Precision Pro einen Generationswechsel bei den SideWinder-Sticks einleiten. Damit der FF Pro Gegenkräfte auf Ihre Hand leiten kann, benötigt er zwei Elektromotoren sowie einen eigenen 16 Bit-Prozessor. Dieser steuert sämtliche Spieleffekte, die entweder direkt aus dem ROM des Sticks kommen oder vom Spiel in den 2 KB großen RAM geladen werden können. Die 32 ROM-Effekte beinhalten unter anderem Sprung- oder Motorenkräfte und so friedvolle Effekte wie Maschinengewehr, Laser oder Kettensäge. Im Gegensatz zu üblichen Analog-Joysticks, die mit Potentiometern arbeiten und entsprechend kalibriert werden müssen, arbeitet der FF Pro mit einem Infrarot-System, das die Position des Knüppels abtastet. Dem Spieler stehen insgesamt 8 Feuerknöpfe (mittels Umschalter werden daraus 16 Funktionstasten), eine Schubkontrolle, die SideWinder-typische Rotationsachse sowie ein 8-Wege-Coolie-Hat zur Verfügung. Ein lichtempfindlicher Sensor erkennt dabei, ob Sie den Stick in der Hand halten, und meldet diese Information an den Prozessor weiter, der den Rüttelspaß langsam anlaufen läßt. Die Belastung der Rechner-CPU wird durch die technischen Komponenten des Sticks auf ein Minimum reduziert. Unterstützt ein Spiel keine FF-Effekte, so verhält sich die Microsoft-Entwicklung wie ein „normaler" SideWinder.

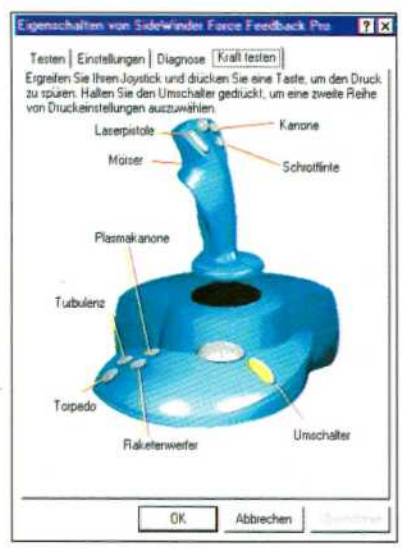
Installationsfreuden

Erfreulicherweise gibt sich der FF Pro im Gegensatz zum Konkurrenten Force FX von CH Products mit zwei Kabeln zufrieden: Eines ist für die Stromversorgung notwendig, das andere besitzt einen Eingang in den MIDI-Port der Soundkarte, der in der Regel gleichzeitig als Joystickanschluß dient. User von exotischen Soundkarten wird voraussichtlich ein Dongle angeboten, so daß die Verbindung zum seriellen Anschluß ermöglicht wird. Haben Sie erst einmal die Stromverbindung hergestellt, werden Sie von einem auf Dauer etwas nervigen Lüftergeräusch begrüßt – wer Wert auf

Yvonne Oehler – Hardware-Produktmanagerin bei Microsoft – bei der Praxisvorführung des Force Feedback Pro.

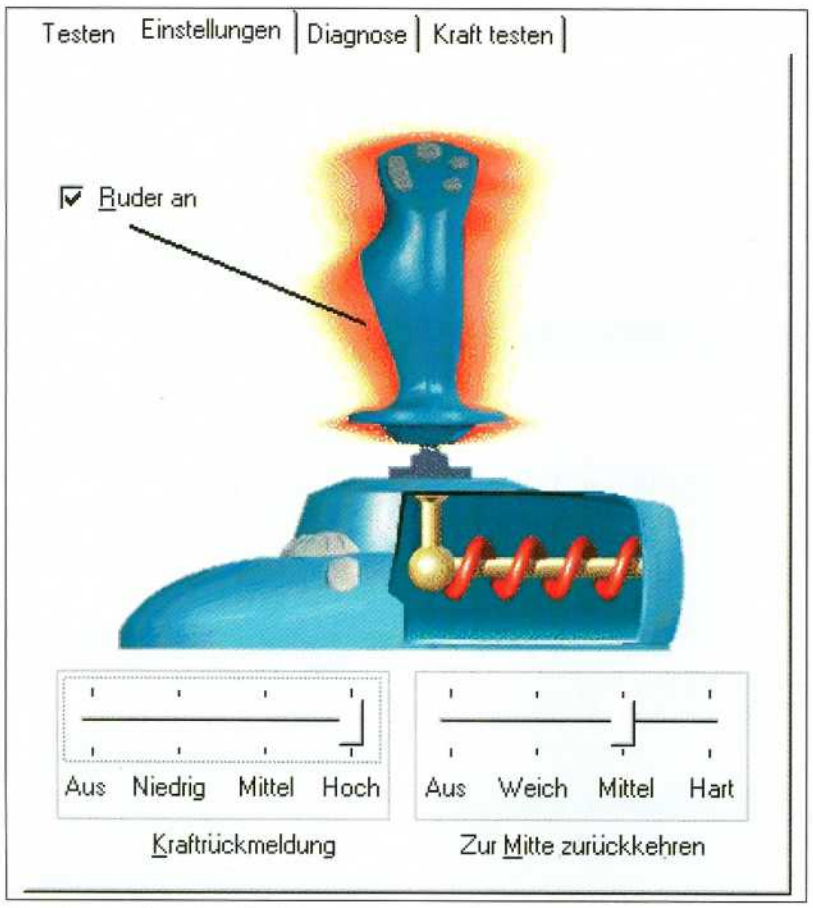


Wie sich Kurzstrecken-Plasma anfühlt, können Sie hier als Trockenübung austesten.



Durch Drücken des Umschaltknopfes lassen sich 8 weitere FF-Effekte begutachten.

eine ruhige Arbeitsumgebung legt, sollte das Stromkabel aus der Steckdose ziehen und nur bei Bedarf anstöpseln. Die Software-Installation zeigt sich von der unkomplizierten Seite: CD eingelegt, Autostart abgewartet, und nach ein paar Bestätigungen (inklusive der DirectX5-Installation) ist der Stick korrekt eingebunden und testbereit. Hier zeigt sich auch schon der erste Aha-Effekt: Im Eigenschaften-Menü verbirgt sich der Punkt „Kraft testen", der zum Ausprobieren sämtlicher ROM-Effekte einlädt. Was die beiden Elektromotoren zur Übertragung der Rütteleinlagen leisten, ist dabei schon recht beeindruckend. Mit dem Profil-Activator in der Version 2.0 können darüber hinaus die Tastenbelegungen für jedes Spiel individuell konfiguriert werden.



Das Ausmaß an Kraftrückmeldung sowie der Bewegungswiderstand des Sticks sind genau justierbar.

Praktische Erlebnisse

Der echte Härtetest für den FF Pro bestand jedoch in drei Probespielen, die wir zu Testzwecken eingesetzt haben. Als Kandidaten für das neue Spielerlebnis standen MDK, Tigershark sowie Trophy Bass 2 jeweils in speziellen Versionen zur Verfügung – als endgültiges Spielebundle wird wahrscheinlich Interstate ´76 von Activision sowie eine Demo von MDK herhalten. Am beeindruckendsten war dabei mit Sicherheit MDK, das mit einer ganzen Reihe von durchdachten Effekten begeistern konnte. Schon normales Laufen erzeugte leichte Vibrationen am Stick, während das Fallschirmspringen mit satten Gegenkräften verbunden war. Der Einsatz des Maschinengewehrs wurde mit Schüttelangriffen beantwortet, Stürze von Kurt konnten durch starke Stickeinwirkungen live miterlebt werden. Als am genialsten erwiesen sich jedoch passive Einflüsse auf die Spielfigur wie Lasertreffer oder Explosionen. Auch die anderen Testspiele demonstrierten die Vorteile der neuen Technik. Tigershark zeigte die FF-Wirkungen besonders gut unter Wasser und bei Gegentreffern, die fischige Simulation Trophy Bass 2 machte richtig Laune, wenn ein schwergewichtiger Kollege die Wege der Angel kreuzte. Insgesamt gesehen hinterläßt der Stick im Praxistest einen guten Eindruck, wobei ein endgültiges Urteil erst dann Sinn macht, wenn aktuelle Spieletitel die FF-Technologie auf einer breiteren Basis unterstützen.

Thilo Bayer

FORCE FEEDBACK-SPIELE AUF DIRECTX-BASIS

Firma	Spiel
ABC Interactive	Monday Night Football ´98™
Activision	Fighter Squadron: The Screamin' Demons over Europe™ ; Interstate ´76™
BMG Interactive	Spearhead™; Spec Ops – US Army Rangers™
EA	Andretti Racing
Eidos	Tomb Raider 2 (voraussichtlich)
GT	Unreal™
Hasbro	Beast Wars™; Transformers™
Interplay	Die By the Sword™; MDK™; Laguna Beach
Lucas Arts	Shadows of the Empire™ – Battle for Hoth™
MGM Interactive	RETURN FIRE II ©
Microsoft	Microsoft® Flight Simulator 98; Anarchy; CART™ Precision Racing™; Microsoft® Fighter Ace™; Microsoft® Baseball 3D; Riot
Ocean/Infograms	F22 Air Dominance Fighter; F22 Total Air War
Sega	Daytona® USA Deluxe
Sierra	Front Page Sports ®: Trophy Rivers; EarthSiege3™; Driver's Education™; Red Baron® II; Aces: The X-Fighters
UbiSoft	POD; F1 Racing Simulation
Virgin	Sabre Ace: Conflict Over Korea™

Und läuft und läuft und ...

PC Test 8/97 PC TEST
Urteil: »Sehr gut«

SoundSystem Maestro 32/96

Schönes gibt's übrigens auch von unserem SoundSystem Maestro 32/96 zu berichten: Spitzentechnologie zum Superpreis. Schon ab DM **299,-*** ('SE'-Version) erweitern Sie Ihren Rechner mit 4MB Wavetablesounds, Effektprozessor und voller Spielekompatibilität. Für nur DM 379,-* erhalten Sie zusätzlich das „Rundum-Glücklich-Paket" – mit Kabeln (MIDI/Audio), Kondensatormikrofon und umfangreichem Softwarebundle.

SoundSystem Maestro 32/96.
- neue Version
- 16Bit / 48kHz / linearer Frequenzgang
- Umfangreiches Zubehör
- professionelle Steinberg-Software
- Superpreis

TerraTec-Produkte erhalten Sie unter anderem bei:
BEMI, BRINKMANN, COMTECH, CONRAD, ESCOM 2001, KARSTADT, MEDIA MARKT, PC SPEZIALIST, PROMARKT, VEGERT, VOBIS
und im gutsortierten Fachhandel.
Schulbedarf
fon (0 81 52) 93 96 0

Mehr Infos? Schicken wir Ihnen gerne.

TerraTec Electronic GmbH
Herrenpfad 38
41334 Nettetal
http://www.terratec.net
fon (0 21 57) 81 79 0
fax (0 21 57) 81 79 22

* unverbindliche Preisempfehlung inkl. gesetzliche MwSt.

CD-Writer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Spitzenklasse				
CD-R50S	TEAC	1098,-	Mai 97	82%
Oberklasse				
Spressa 960	Sony	798,- (intern)	Apr 97	77%
Super Store 6020	Hewlett Packard	899,- (intern) 1.049,- (extern)	Apr 97	73%
CDD 2600	Philips	798,- (intern)	Apr 97	72%
Mittelklasse				
Dual Port CDR-2-4	Freecom	1.472,- (extern)	Apr 97	68%
CR-2600 TE	Mitsumi	790,- (intern)	Apr 97	65%

Monitore

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Multisync P750 (17")	NEC	1.999,-	Dez 96	94%
Diamond Pro 87 TXM (17")	Mitsubishi	1.728,-	Dez 96	92%
Flex Scan T57S (17")	EIZO	1.999,-	Dez 96	91%
Absolute Spitzenklasse				
Highscreen 17D (17")	Vobis	1.399,-	Dez 96	87%
Multiscan 20 sfII (20")	Sony	2.899,-	Dez 96	87%
2185XE (21")	CTX	2.299,-	Dez 96	86%
Spitzenklasse				
Vision Master 21 Pro (21")	Iiyama	2.595,-	Apr 97	84%
Multiscan 17sfII (17")	Sony	1.599,-	Dez 96	82%
Oberklasse				
Syncmaster 17GLsi (17")	Samsung	1.699,-	Dez 96	78%
Studioworks 78T (17")	Goldstar	1.399,-	Dez 96	77%
17 MVX Pro2 (17")	Hitachi	1.198,-	Dez 96	77%
Vision Master 17 (17")	Iiyama	2.495,-	Apr 97	75%

3D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung 3D	(2D)
Referenzklasse					
Monster 3D	Diamond	449,-	Jan 97	96%	(-)
Righteous 3D	Orchid	499,-	Jan 97	96%	(-)
Apocalypse 3D	Videologic	380,-	Jan 97	90%	(-)
Absolute Spitzenklasse					
3D Blaster PCI	Creative Labs	449,-	Jan 97	85%	(78%)
Spitzenklasse					
Mystique	Matrox	279,-	Apr 97	80%	(89%)
Oberklasse					
3D Expression PV2TV	ATI	329,-	Jan 97	76%	(84%)
3D Turbo PC2TV	ATI	499,-	Jan 97	57%	(81%)
Mittelklasse					
Victory 3D	Elsa	329,-	Jan 97	63%	(81%)
Stealth 3D 2000	Diamond	299,-	Nov 96	63%	(81%)
Media 3D	Miro	349,-	Nov 96	60%	(78%)

2D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Lightspeed 128 Video	STB Systems	340,-	Sep 96	94%
Grafix Star 600	Videologic	299,-	Sep 96	92%
Spitzenklasse				
Gala Vision 64	Gala Multimedia	199,-	Sep 96	80%
Oberklasse				
Silverstone	Pine	120,-	Sep 96	79%
Winner 1000 Trio/V	Elsa	298,-	Sep 96	76%
Powergraph 64 V	STB Systems	215,-	Sep 96	76%
Mittelklasse				
Graphics Blaster MA302	Creative Labs	299,-	Sep 96	66%
9 FX Motion 331	Number Nine	369,-	Sep 96	66%
Phantom 64	Genoa	150,-	Sep 96	60%

CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Spitzenklasse				
CDR-8130	Hitachi	248,-	Mai 97	82%
DR-A12x	Pioneer	285,-	Mai 97	81%
Oberklasse				
CD-516E	Teac	299,-	Mai 97	78%
CDU 511	Sony	298,-	Mai 97	77%
CDR-1600	NEC	249,-	Mai 97	75%
XM-6002B	Toshiba	298,-	Mai 97	74%
FX140	Mitsumi	298,-	Mai 97	73%
Mittelklasse				
FX120	Mitsumi	269,-	Mai 97	67%

SCSI-CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Oberklasse				
PX-83CS	Plextor	650,-	Nov 96	66%
CDR-1410	NEC	349,-	Nov 96	61%

DVD-Laufwerke (Leistung beim Lesen von CD-ROMs)

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Mittelklasse				
GD-1000	Hitachi	398,-	Mai 97	60%
Standardklasse				
PC-Card DVD-ROM	Freecom	1242,-	Mai 97	53%

Soundkarten mit Wavetable-Synthesizer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung für Spiele	Musik
Referenzklasse					
Maxi Sound 64 Homestudio	Guillemot	419,-	Mär 97	94%	85%
Maxi Sound 64	Guillemot	339,-	Mär 97	90%	82%
Maestro 32/96	Terratec	499,-	Mär 97	90%	82%
Absolute Spitzenklasse					
ASB 64 Wave Pro 4D	Adlib	249,-	Mär 97	88%	80%
Tropez Plus	Turtle Beach	499,-	Mär 97	87%	81%
Soundblaster AWE 64 Gold	Creative Labs	449,-	Mär 97	85%	85%
Spitzenklasse					
Soundscape Elite	Ensoniq	399,-	Mär 97	81%	82%
Ultra Sound Extreme	Gravis	399,-	Mär 97	80%	72%
Soundblaster AWE 64 Gold	Creative Labs	329,-	Mär 97	80%	83%
Oberklasse					
Maxi Sound 32 Wave FX	Guillemot	249,-	Mär 97	78%	65%
TBS 2001	Turtle Beach	329,-	Mär 97	77%	66%
Ultrasound PnP Pro	Gravis	299,-	Mär 97	76%	64%
Vivo 90	Ensoniq	199,-	Mär 97	75%	65%
Hypersound 32/1 Wave	Pearl	99,-	Mär 97	70%	40%
Mittelklasse					
Pinnacle	Turtle Beach	999,-	Mär 97	60%	95%
Ultrasound PNP Pro	Gravis	249,-	Mär 97	62%	43%
Mega Wave Gold	Pine	120,-	Apr. 97	68%	42%

Joysticks

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Absolute Spitzenklasse				
Eagle Max	Actlab (Profisoft)	99,-	Mär 97	88%
Firebird 2	Gravis	149,-	Nov 96	86%
Spitzenklasse				
Squadron Commander	Quick Shot	149,-	Nov 96	84%
F-15E Talon	Suncom	119,-	Nov 96	84%
F-16 FLCS	Thrustmaster	289,-	Nov 96	84%
F-16 Combat Stick	CH Products	139,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Thunderbird	Gravis	99,-	Nov 96	78%
Acemaster 18 MX-830	Saitek	79,-	Nov 96	76%
PC Terminator	Logic3	89,-	Nov 96	74%
SV 241 PC Flight Force Pro	Interact	69,-	Nov 96	72%
PC Dominator	Logic3	79,-	Nov 96	72%

Gamepads

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Gamepad Pro	Gravis	59,-	Nov 96	96%
Spitzenklasse				
Team Sports Set (2 Pads)	Gravis	199,-	Nov 96	84%
PC Powerpad Pro	Interact	49,-	Nov 96	84%
Megapad XII	Saitek	35,-	Nov 96	84%
Hurricane	Joysoft	120,-	Nov 96	80%
PC Master Pad	Logic3	40,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
PC Explorer Pad	Logic3	35,-	Nov 96	78%
Thunderpad	Logitech	39,-	Nov 96	74%
Dread	Alfa Data	39,-	Nov 96	72%
PC Powerpad	Logic3	25,-	Nov 96	70%

Lenkräder und Pedale

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
F1-Sim	Zye (Profisoft)	549,-	Mär 97	96%
Formula T2 (L+P)	Thrustmaster	239,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Pedals (P)	CH Products	190,-	Nov 96	85%
Spitzenklasse				
Grand Prix 1 (L)	Thrustmaster	179,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Pedals (P)	CH Products	120,-	Nov 96	78%
Multi Gamestation (L+P)	Pearl	89,-	Nov 96	70%

3D Controller

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
SpaceOrb 360	Spacetec	89,-	Nov 96	90%
Spitzenklasse				
Wingman Warrior	Logitec	149,-	Nov 96	82%
Oberklasse				
Sidewinder 3D	Microsoft	110,-	Nov 96	78%

Schubregler mit Waffenkontrollsystem

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
F-16 TQS	Thrustmaster	309,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Throttle	CH Products	199,-	Nov 96	88%
Spitzenklasse				
Throttle	CH Products	139,-	Nov 96	84%
Oberklasse				
Mark II Weapon Control System	Thrustmaster	229,-	Nov 96	78%
PC Flight Force FCS	Interact	79,-	Nov 96	70%

V34 Plus Modem

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
OfficePorte 33.6 (PC Action Empfehlung)	Microcom	333,-	Jan 97	94%
Microlink 33.6TQV	Elsa	359,-	Jan 97	93%
RalleyCom 336 (PC Action Preis-Tip)	Computime	249,-	Jan 97	93%
Sportster Voice 33.6	US Robotics	348,-	Jan 97	90%
Absolute Spitzenklasse				
Supra Express 336e Sp	Diamond	379,-	Jan 97	88%
Multi Modem ZDX33.6	Multitech	279,-	Jan 97	86%
Spitzenklasse				
V.34 3314 TVQE extern	Pearl	179,-	Jan 97	84%

Aktivlautsprecher

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Mediamate Computer Speaker	Bose	598,-	Feb 97	93%
MA-20	Roland	450,-	Feb 97	92%
MA-8	Roland	179,-	Feb 97	91%
Absolute Spitzenklasse				
YST-M20 DSP	Yamaha	169,-	Feb 97	87%
SAM 45A	Quadral	229,-	Feb 97	87%
Dynamic Soundwave 240 3D (PC Action Preis-Tip)	Trust	79,-	Feb 97	85%
MM45	Magnat	199,-	Feb 97	85%
Spitzenklasse				
SRS-PC71	Sony	200,-	Feb 97	84%
Wavemaster 240	Escom	79,-	Feb 97	82%
Oberklasse				
Creative Speakers SBS 380	Creative Labs	149,-	Feb 97	78%
Dynamic 180 Watt Aktiv	Pearl	129,-	Feb 97	75%
Soundsystem PS-56	Typhoon	79,-	Feb 97	74%
YST-M5	Yamaha	99,-	Feb 97	74%
SRS-PC51	Sony	120,-	Feb 97	74%
SB 280	Logic3	199,-	Feb 97	74%
SV 732 Aerospace Extreme	Datalux	79,95	Feb 97	72%
Highscreen AX-1000	Vobis	69,-	Feb 97	71%
Mittelklasse				
Dynamic Soundwave 20	Trust	39,-	Feb 97	69%
SB 225	Logic3	69,-	Feb 97	66%
SRS-PC21	Sony	55,-	Feb 97	65%
Creative Speakers CS 100	Creative Labs	39,-	Feb 97	60%
Soundbooster-Konsole	Pearl	99,-	Feb 97	60%
Unterklasse				
Soundsystem PS-102	Typhoon	29,-	Feb 97	56%
SV 810 Sound Link	Sound Link	59,95	Feb 97	54%

Subwoofersysteme

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Acoustimass MM Speaker System (PC Action Empfehlung)	Bose	1.700,-	Feb 97	96%
Absolute Spitzenklasse				
SB 300	Logic3	399,-	Feb 97	88%
SV 725 Aerospace Beta	Sound Link	249,-	Feb 97	88%
Spitzenklasse				
MM60	Magnat	299,-	Feb 97	84%
Oberklasse				
Dynamic Soundwave 1000 3D	Trust		Feb 97	78%

Subwoofer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
SAM-SUB 100 WS	Quadral	498,-	Feb 97	92%
Absolute Spitzenklasse				
YST-MSW10	Yamaha	249,-	Feb 97	85%

DIE KLASSIFIZIERUNG

Referenzklasse . . . . . .ab 90%
Absolute Spitzenklasse 85%-89%
Spitzenklasse 80%-84%
Oberklasse 70%-79%
Mittelklasse 60%-69%
Unterklasse . . . . . .bis 59%

PC ACTION PREIS-TIP — Der Preis-Tip der Redaktion geht an das Produkt mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis.

PC ACTION EMPFEHLUNG — Die Empfehlung der Redaktion steht für die jeweils leistungsstärksten Produkte einer Gruppe.

Power On!

SV 737 AEROSPACE ULTRA*
Klangharmonie in Vollendung!
Integrierter Verstärker,100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörerbuchse und BBE-Technikfür kristallklaren Sound.
unverb. Preisempf. DM 89,95

SV 734 AEROSPACE SURROUND*
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert, integrierter Verstärker, 120 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt, abnehmbare Front.
unverb. Preisempfehlung DM 99,95

SV 741 AEROSPACE DELTA*
Der Star unter den kleinen Boxen, 50 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass Boost System, Betriebskontrollanzeige, Verbindungskabel, Batteriefach
unverb. Preisempf. DM 69,95

SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE*
Musik nicht nur hören, sondern erleben! Integrierter Verstärker, 2-Wege System/ 180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte, Bass- & Höhenregler, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung DM 149,-
inklusive Spezialnetzgerät

SV 732 AEROSPACE EXTREME*
Top-Qualität im neuen Gewand, integrierter Verstärker,100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung DM 79,95

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D · 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
Vertrieb nur über den Fachhandel

INTERACT MULTIMEDIA PRODUCTS

Multimedia Products • Game Products • PC Accessories • Internet
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

SPIELEINDEX

Actua Golf 2 • VORSCHAU 54
Actua Ice Hockey • VORSCHAU 54
Actua Soccer 2 • VORSCHAU 54
Actua Tennis • VORSCHAU 55
Age of Empires • VORSCHAU 38
Agile Warrior F-IIIX • TIPS 205
Anno 1602 • Vorschau 60
Anstoß 2 • TIPS 178
Baphomets Fluch 2 • TEST 130
Baphomets Fluch 2 • TIPS 152
Beasts & Bumpkins • TEST 120
Beasts & Bumpkins • DEMO ...CD-ROM
Betrayal in Antara • TIPS 198
Betrayal in Antara • TIPS 204
Buccaneer • DEMO .....CD-ROM
BM 97 (V1.30) • TIPS 204
C&C Vergeltungsschlag • VORSCHAU .36
Club Manager 97 • TEST 125
Dark Colony • TEST 100
Dark Earth • DEMO .....CD-ROM
Dark Earth • TEST 88
Dark Reign • VORSCHAU 32
Der Industriegigant • TIPS 172
Die Fugger 2 • TIPS 204
Dreams to Reality • DEMO .....CD-ROM
DSF Fußballmanager • TIPS 204
DSF Golf • TEST 128
Duckman • TEST 128
Dungeon Keeper • DEMO .....CD-ROM
Extreme Assault • TIPS 205
F/A 18 Hornet 3.0 • TEST 106
F1 Racing Simulation • VORSCHAU ..64
Flight Unlimited 2 • VORSCHAU 46
Floyd • VORSCHAU 44
Formel 1 • DEMO .....CD-ROM
Formel 1 ´97 • VORSCHAU 26
Formula 1 GP Manager • TIPS 204
French Open • TEST 84
G-Police • VORSCHAU 56
Imperialismus • DEMO .....CD-ROM
Incubation • TEST 127
Jack Orlando • TEST 126
Joint Strike Fighter • TEST 108
Jurassic War • DEMO .....CD-ROM
Jurassic War • TEST 116
Lands of Lore 2 • TEST 72
Legacy of Kain • TEST 98
Legacy of Kain • TIPS 204
Leisure Suit Larry 7 • TIPS 204
Links LS 98 • TEST 86
Little Big Adventure 2 • TIPS 140
Lomax • DEMO .....CD-ROM
Lords of the Realm 2 • DEMO ...CD-ROM
Mass Destruction • DEMO .....CD-ROM
Mass Destruction • TEST 110
Megarace 2 • TIPS 204
Montezuma • DEMO .....CD-ROM
NHL 98 • TEST 78
Overboard • DEMO .....CD-ROM
Panic Soldier • TEST 116
Panzer Dragoon • TIPS 205
Panzer General IIID • DEMO ...CD-ROM
Perfect Weapon • TEST 112
Perfect Weapon • TIPS 205
ProPool 3D • TEST 125
Rayman's World • VORSCHAU 66
Ritter der Azubis • DEMO .....CD-ROM
Riven • VORSCHAU 58
Sandwarriors • DEMO .....CD-ROM
Shadows of the Empire • DEMO .CD-ROM
Shadows of the Empire • TEST 94
Sonic 3D • TEST 114
Speedboat Attack • TEST 62
Starfleet Academy • TEST 102
Taylor French • TEST 128
Terra Inc • TEST 116
Tomb Raider Mystique • UPDATE CD-ROM
Tomb Raider PowerVR • UPDATE CD-ROM
Total Annihilation • TEST 118
Vermeer V1.3 (deu) • UPDATE ..CD-ROM
Virtua Fighter 2 • TEST 92
Warlords 3 • TIPS 162
Waterworld • TEST 125
WipEout 2097/XL • TIPS 204
Worldwide Soccer • DEMO .....CD-ROM
Worms 2 • Vorschau 48
X-Car(3Dfx-Demo) • DEMO ....CD-ROM
X-COM: Apocalypse • TIPS 186
Yoda Stories • TIPS 204

PC Action geht ins Kino! Seit Anfang September ist ein 25-sekündiger Kinospot bundesweit in über 500 Filmtheatern zu sehen, der in der zweiten Monatshälfte auch bei den Privatsendern bewundert werden darf. Christian Bigge vertrat die Redaktion bei den Dreharbeiten und sorgte dafür, daß Regisseurin und Kameramann auch die richtigen Bilder von den PC-Spielen einfingen.

Plumps! Pünktlich am ersten September landete Harald Fränkel in der PC Action-Redaktion. Hehe! Gerade rechtzeitig, um wieder etwas Weiß in die rotgeränderten Augen der Kollegen zu treiben. Ehe sich Harald versah, hatte er auch schon seine erste Tagesration Arbeit auf dem Schoß. Aber mal ehrlich, wer will denn nicht den ganzen Tag spielen?

Christian Müller

„Was für ein Monat! Spiele ohne Ende und dazu noch ziemlich gute. Dabei ist das gerade erst der Anfang der Spielesaison. Aber nicht nur deswegen freut es mich, mit Harald einen neuen Kollegen im Team zu haben. Der Kerl kann Christian Bigge endlich mal im NHL-Spielen Paroli bieten."

Christian Bigge

„Mist, stimmt! Ist richtig gut, der Neue! Aber egal, schließlich bringt einen Konkurrenz nur weiter. NHL 98 ist jedenfalls da – und ich vorerst nicht mehr ansprechbar. Bei so vielen Klasse-Spielen in einem Monat ist es wirklich nicht leicht, sich zum Hockey-Fanatismus zu bekennen."

Herbert Aichinger

„Baphomets Fluch 2 und Dark Earth haben es mir in diesem Monat besonders angetan, und wenn ich daran denke, was in absehbarer Zeit noch alles an hochkarätigen Programmen auf dem Adventure-Sektor über mich hereinbricht, kann ich wirklich zufrieden sein."

Alexander Geltenpoth

„Das Ende der lauen Sommermonate, und ich kann mich nicht entscheiden. Bevorzuge ich jetzt rundenbasierte Strategie und zocke Incubation, oder vergnüge ich mich für den Rest des Monats mit Total Annihilation? Ich glaube, Lands of Lore gewinnt das Rennen, zumindest vorerst."

Harald Fränkel

„Abgesehen davon, daß ich am ersten Tag meines PC-Action-Daseins prompt mit der U-Bahn zu weit gefahren bin und mir in den unendlichen Weiten des neuen Verlagshauses eine Blase gelaufen habe, ist mein Start dank der lustigen Kollegen super verlaufen. Jetzt kann's richtig losgehen."

IN LETZTER MINUTE

DEMONWORLD

Die erste voll spielbare Version des strategischen Rollenspiels im Test.

DARK REIGN

Mit Activisions Beitrag zum Thema Echtzeitstrategiespiele geht es weiter im Kampf um die Genrekrone.

F1 RACING SIMULATION

Ubi Soft hat sich zum Ziel gesetzt, MicroProses Grandprix 2 vom Thron der F1-Simulationen zu stoßen.

AUßERDEM...

Spieletips zu Starfleet Academy, Lands of Lore 2, Imperialismus, NHL 98 u.v.m.

Die nächste PC Action erscheint am 15. Oktober

Das größte Abenteuer des Jahres

Demnächst in Ihrem Kino

Amerika in den dreißiger Jahren - die Zeit der Prohibition ist vorbei. Eine heruntergekommene Hafenstadt, verwahrloste Gestalten, pulsierendes Nachtleben und mittendrin Jack Orlando, Privatdetektiv. Früher war er der Held der Stadt, heute greift er öfter zum Whiskey als zur Pistole und träumt von besseren Zeiten ...! Nach durchzechter Nacht wacht er in einem tristen Hinterhof neben einer Leiche auf. Er ist der Hauptverdächtige. Nur: Wer ist der Täter und wie wird er den Mordverdacht los? Vor allem aber bleibt Jack Orlando lediglich eine Galgenfrist von nur 48 Stunden, um seine Unschuld zu beweisen!

Zwielichtige Gestalten, gewiefte Gangster, brisante Situationen - an Problemen herrscht bei Jack wahrlich kein Mangel. Helfen Sie ihm, den Kopf noch einmal aus der Schlinge zu ziehen. Die Zeit drängt!

- Handgezeichnetes Adventure komplett in Deutsch
- Professionell synchronisierte Sprachausgabe
- Sanftes Vollbild-Scrolling und Light-Sourcing
- SVGA-Grafik mit 640*480 Punkten in mehr als 65.000 Farben
- Mehr als 100 Charaktere und über 200 Gegenstände
- Tausende von Dialogen
- 200 Szenen in 4 Episoden
- Soundtrack in Digital Stereo

TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710

SOUNDTRACK
HAROLD FALTERMEYER

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE

Unverbindliche 49,95 DM Preisempfehlung

Eine perfekte Mixture aus Movie und Cartoon-Adventure

„JACK ORLANDO"

Komplett in deutsch - ab September im Handel!

Ab September '97 das Lösungsbuch zum Spiel aus dem SYBEX-Verlag:

„DAS OFFIZIELLE BUCH ZU JACK ORLANDO"

ISBN 3-8155-5117-X - DM 19,95

HTTP://WWW.TOPWARE.COM

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare®

RATIO-DESIGN GMBH

ACTION pur!

HIGH-SPEED MIT DER NEUEN LENKRADGENERATION „DESTINY“ VON VIDIS.

159,00 DM
mit 12-Monats-Garantie

Hier zeigt es sich, wer wie ein Profi fahren kann. Grand-Prix-Fingertipp-Schaltung am Lenkrad plus Gas- und Bremspedal. Im Rausch von Dynamik und Geschwindigkeit auf's Ganze gehen. Reaktionsvermögen ist gefragt. Kurven schneiden und überholen, eine Frage der Nerven. Lenken, Gasgeben, Bremsen, Schalten in Perfektion – hautnahe Grand-Prix-Realität.
Mit „Destiny“ –
weit über ein PC-Spiel hinaus.

„Destiny“ ist mit allen beliebten PC-Rennspielen kompatibel. Optimaler Kontakt zu jedem Joystickport.
Das ergonomische und funktionale Design macht den Fahrspaß komplett. Sicher in der Hand für das entscheidende Feeling. Stark, die Möglichkeit zur Flugsimulation. Abheben mit den integrierten 8 Aktionstasten und dem 8-Wege-Steuerkreuz.
„Destiny“ –
mehrfacher Spaß ohne Ende.

ATTENTION!
Auch für
PSX und N64
lieferbar

PlayStation

NINTENDO64

destiny

Empfohlen von d
Computer-Bild 8/9

WIR HABEN DAS ZEUG ZUM SPIELEN

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg
Telefon 040 / 51 48 40-0 • Fax 040 / 51 48 40-40

VIDIS

COUPON „Destiny“. Jetzt im Fachhandel oder direkt bei Vidis.
Ich finde „Destiny“ super und möchte über den Vidis-Service bestellen, weil sich kein Fachhändler in meiner Nähe befindet. Coupon einsenden.
Ich bestelle ..... Stück zum Preis von 159,00 DM je Stück
+ 6,95 DM Versandkosten (Nachnahme).
Ausführung PC, auch für PSX und N64 lieferbar.
(Bitte Ausführung angeben.....)
Name .....
Straße .....
PLZ/Ort .....
Unterschrift/Datum/ .....

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99